MEGAOCIO

Año IV
N.º 35
Marzo 1992
P.V.P.:
400 Ptas.

AMSTRAD CPC | AMIGA | ATARI ST | PC | SPECTRUM

HEIMDALL

La Guía del jugador

BABY JO

QUACKSHOT

Chip

VOICE EDITOR

JUEGOS EDUCATIVOS

00035
8 414090 102971

NINTENDO | GX 4000 | GAMEBOY | SEGA | MEGADRIVE | LYNX

¡SALVA AL REY!

Vive la aventura de tres traviesos duendecillos, metidos en la búsqueda de una curación para su rey que se ha vuelto loco de atar...

AVENTURA Y ACCION EN UN AMBIENTE MEDIEVAL

Ten cuidado, utiliza las habilidades de cada uno

El viaje está lleno de trampas, no te dejes sorprender...

Sólo tu sentido del humor te salvará del monstruo...

Te encontrarás con extraños animales en escenas sorprendentes...

DISTRIBUIDO EN ESPAÑA POR:

system 4 DE ESPAÑA, S. A.

Pza. de los Mártires, 10
28034 Madrid
Tel. 358 30 42 - Fax 358 30 41

MEGAOCIO

SUMARIO

Año IV Num. 35

Noticias 4
Las últimas novedades.

Chip 8
VOICE EDITOR
Digitalizador de sonido para PC.
JUEGOS EDUCATIVOS
Abra Cadabra y Caperucita Roja.

Juegos 12
Heimdall, Tennis Cup II, Sliders, Terminator, Moonstone, Battle Isle, Barbarian II, Inmortal y Fórmula 1.

Consolas 35
Noticias
Juegos Nintendo: Gauntlet II y Off Road 4x4.
Juegos Game Boy: Ninja Gaiden y Pacman.

La Guía del Jugador 42
Baby Jo y Quackshot.

Bazar 46
Libros, periféricos, etc.

Correo 48
Solucionamos tus dudas.

EDITORIAL

Los videojuegos, una realidad

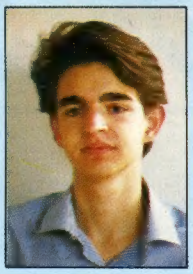
Cada vez se demuestra de forma mas fehaciente la implantación de los videojuegos en nuestra sociedad. Si bien anteriormente éstos pasaban inadvertidos, como si se tratase de un pequeño reducto de unos elegidos, ahora los videojuegos se presentan como el nuevo juguete de los niños.

De hecho, no es nada extraño ver como papá Simpson y Bart se desafían a un combate de boxeo, o como en la última película de Freddy Kruger, éste hace un alarde de su habilidad con los videojuegos, tanto con el Joystick como con el supuesto "guante de la Nintendo", y es que todos estos artilugios y juegos se van adentrando cada vez más en nuestras vidas, hasta el punto de que se han convertido en algo cotidiano.

La redacción

Director General: Justo Maurín. **Director:** Luis Jorge García. **Redacción y Colaboradores:** Federico Rubio, Manuel Ballesteros, Urica Hernández, Javier Martín, Ricardo Palomares, Alexis Canales, Sergio Ríos Aguilar. **Corresponsal en Inglaterra:** Derek de la Fuente. **Diseño ,Autoedición y Portada:** Juan Tenorio. **Fotografía:** José Luis Sesma. **Jefe de Producción:** Beatriz Rodríguez. **Suscripciones:** Araceli San Pedro. **Publicidad:** Nancy Niddam. **Fotomecánica:** Grof, S.L. **Impresión:** Izquierdo S.A. Depósito Legal: M-9.425-1989. Es una publicación de B.M.F. Grupo de Comunicación, S.A. **Dirección, Publicidad y Administración:** C/ García de Paredes 76 Duplicado 1º Izda. 28010 Madrid. Teléfonos: (91) 319 39 81 y 319 80 37.
El editor no se hace responsable necesariamente de las opiniones vertidas por los colaboradores.

OPINION



Esos geniales vendedores

Los vendedores de ordenadores y productos de informática no son muy distintos al resto de los vendedores. Altos, bajos, trajeados, con más labia unos que otros, y todos locos por vender. Vender al precio que sea y con los argumentos que sean y, desgraciadamente, éstos no suelen ser muy convincentes.

Si uno visita una tienda de microinformática, basta tirar un poco de la lengua a la persona que está detrás del mostrador para escuchar los mayores disparates. La mayoría de las veces, sólo una o dos personas de cada establecimiento entienden algo de informática y pueden asesorarnos. El resto, son vendedores profesionales, intermediarios que colocan al mismo porcentaje una lavadora que un ordenador. Les da lo mismo y en realidad así ha de ser. Las empresas captadoras de vendedores dedican un presupuesto mínimo a la formación de los mismos, y éstos pasan en cuestión de días de vender fregaplatos a impresoras láser. Y esto, no es nada comparado con lo que ocurre en las tiendas de electrodomésticos.

Si en una tienda de microinformática uno tiene alguna posibilidad de ser asesorado convenientemente, en el bazar de electrodomésticos o en los grandes almacenes, esta posibilidad disminuye vertiginosamente. Y lo malo es que hay gente que por desconocimiento compra sus ordenadores en sitios así, a merced de esos geniales vendedores, capaces de imponer su criterio cuándo la mayoría de las veces no saben distinguir cuantos "nibbles" hay en un "kilo-byte".

Mario de Luis García

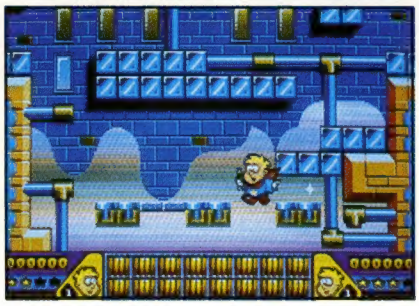
MAGIC BOY

La magia de Empire

Se trata de un lindo y colorista videojuego de plataformas muy divertido. Las capacidades del videojuego están muy bien congeniadas con los distintos escenarios, sesentaycuatro niveles repartidos en ocho mundos, con cuatro músicas sampleadas, un buen grupo de efectos de sonido, bonus ocultos, etc.

También dispone de un modo de dos jugadores y cuatro mundos presentados con diferentes estilos gráficos, en los que nunca te aburrirás.

En el juego tomas el papel de Hewlet, un joven que debido a un accidente se ve convertido en aprendiz de mago y ante el desconocimiento de tan difícil talento, libera a un sinfín de monstruos. Fuera de control, los monstruos deben volver a ser encerrados en sus jaulas, que se muestran en la parte inferior de la pantalla. cada vez que captures un monstruo, cosa nada fácil, debes practicar bien el truco de saltar mientras lo introduces en el saco y con el joystick devolverlo a la jaula.



Los monstruos saben algo de magia y son muy hábiles para escapar de las manos de Hewlett. Además nuestro personaje encontrará más problemas en su misión de capturar monstruos, como plataformas que se desintegran, lagos letales, trampas, superficies espinosas y multitud de indeseables azares.

Cada vez que disparas a un monstruo, aparecerá una cápsula, que al cogerla, aumentará nuestros poderes. Podrás coger rayos mágicos, relámpagos, propulsores para poder volar, campos de protección, fruta para obtener energía y algo especial que te ayudará en la misión, ¡pero es un secreto!

El juego estará disponible en Amiga, Atari ST y PC.

Derek de la Fuente

HARLEQUIN

El corazón de chimera

Nos encontramos ante uno de los juegos de plataformas más rápidos, con muchos detalles en los que el programador ha añadido una opción de salvaguardar, debido a la complejidad del videojuego. Con ocho planos de scroll y paisajes diferentes, éste podría ser uno de los lanzamientos más fuertes de Gremlin este año ... al menos por ahora.

El juego dispone de 23 niveles que incluyen las siguientes fases: Clock Tower, Flight of Fancy, The Jugglers, Bomb Run, Jigsaw Puzzles, etc. Difícilmente te aburrirás con él. La interacción con el escenario de fondo ha sido otro de los cambios más duros y que ofrecen un factor sorpresa.

La misión en Harlequin es encontrar los cuatro fragmentos rotos del corazón de Chimera, que están ocultos a lo largo del juego. Hay un gran número de personajes con no muy buenas inteciones a los que no les gusta tu misión y que harán cualquier cosa por dañar o impedir el avance de Harlequin. Por suerte, éste es una persona poderosa con una gran cantidad de acciones disponibles, incluídas: correr rápido y saltar grandes precipicios, es experto en escalar con cuerda, etc.

Para mantener bien la energía, disponemos de objetos que podemos coger y que nos permiten continuar, después de ser eliminados del juego. Hay dos iconos con el estado actual de la barra de energía. La parte ingeniosa del programa es que hay un montón de acciones que puedes hacer, pero no las verás hasta que no alcances un determinado nivel.

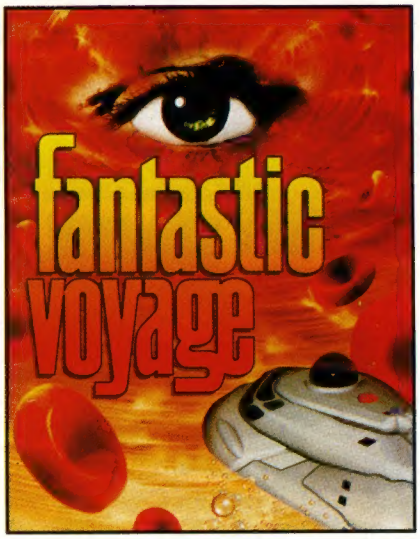
Pero no todo es tan complicado, también contamos con algunas ayudas, entre las que se encuentran: el paraguas, que sirve para descender suavemente y aterrizar seguro después de un salto, para ello tendremos que realizar una experta maniobra; los fuegos artificiales te ofrecen un poder extra, si coleccionas cuatro obtendrás inmunidad por un corto espacio de tiempo; los corazones dan poder extra en forma de misiles. También es posible cambiar la forma física.

Este juego está lleno de sorpresas - Gremlin además está añadiendo más detalles al juego. Las versiones en las que estará disponible son: Amiga y Atari ST.

Derek de la Fuente.

FANTASTIC VOYAGE

A través del cuerpo



Aunque ya hace bastante tiempo desde que la película se estrenó (Viaje Alucinante), se emitió por televisión y se versionó en el ordenador, ahora vuelve de la mano de Centaur

GAYMAKIT

Equipo de mantenimiento y limpieza multiuso

No deje en manos de cualquier producto de limpieza las partes más delicadas de su ordenador (cabezales, teclados y pantalla). GAYMAKIT es un producto específico para este fin y científicamente comprobado, de forma que no pueda dañar las superficies a limpiar. Imprescindible para lograr una buena audición y una perfecta imagen en los equipos audiovisuales de su hogar. Elimina la carga estática de las pantallas y deja una fina película protectora que repele el polvo. Viene provisto de pincel, cánula y gamuza para llegar a los lugares de más difícil acceso.

REF. 569 P.V.P. 2.000 Ptas.
PEDIDOS POR TELEFONO AL (91) 319 39 81

MICROSAT
ESPECIALISTAS EN SISTEMAS DE DIGITALIZACION DE AUDIO Y VIDEO
ACTION REPLAY CARTRIDGE PARA SEGA MEGA DRIVE
PARA LOGRAR VIDAS INFINITAS CON TUS JUEGOS FAVORITOS
PVP. 10.900 Ptas.- IVA INCLUIDO
ACTION REPLAY III AMIGA 500 ..... 13.900 Ptas.
ACTION REPLAY III AMIGA 2000 ..... 14.900 Ptas.
AMPLIA GAMA DE PERIFERICOS PARA SPECTRUM CPC - AMSTRAD - AMIGA Y PC
LLAMANOS SERVIMOS A TODA ESPAÑA
MICROSAT
Consejo de Ciento, 345 6-7, 08007 BARCELONA
Tlf: 93 / 216 00 13 - 215 74 96 FAX: 93 / 216 0199

ANUNCIARSE EN MEGAOCIO ES IMPORTANTE PARA SU NEGOCIO

ESTUDIE NUESTROS PRECIOS SON LOS MEJORES 144.000 USUARIOS LEEN ESTA REVISTA.

LO QUE DEBE SABER SOBRE

¿CÓMO MANDO UNA CARTA A LA REVISTA?

Si deseas envíar una carta a la sección de correo de la revista debes dirigirte a:

MEGAOCIO. "Sección Correo".
C/García de Paredes 76 Ddo. 1Izq
28010 Madrid.

¿DÓNDE ME DIRIJO PARA LOS ASUNTOS RELACIONADOS CON LA SUSCRIPCIÓN?

Para cualquier asusnto relacionado con este tema escribe a:

MEGAOCIO. Dpto. Suscripciones.
C/García de Paredes 76 Ddo. 1Izq
28010 Madrid
O bien llama al teléfono: (91) 319 80 37.

¿CÓMO OBTENGO INFORMACIÓN SOBRE PUBLICIDAD?

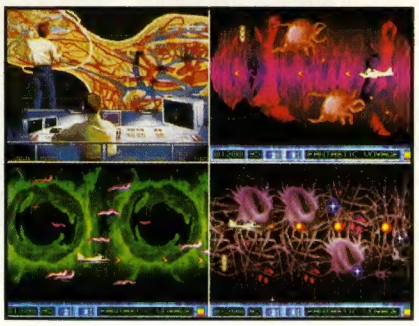
Para recibir información sobre la inserción de anuncios publicitarios en la revista debes ponerte en contacto con:

MEGAOCIO. Publicidad-Revista.
C/García de Paredes 76 Ddo. 1Izq
28010 Madrid
Tfno: (91) 319 39 81

¿PUEDO COMPRAR EJEMPLARES ATRASADOS?

Envíanos el cupón con los números que deseas e indícanos la forma de pago .

Dirigirlo a **BMF Grupo de Comunicación, S.A.** a la dirección antes indicada.



Software para los ordenadores de 16 bit.

Se trata de lo mismo, pero con mejores gráficos, más sonido y el atractivo de introducirnos por los más reconditos resquicios del cuerpo humano. El juego dispone de hasta ocho planos de scroll, varios niveles y unas animaciones muy detalladas.

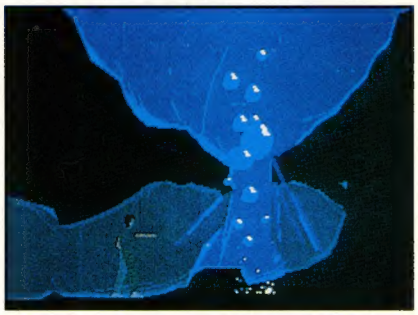
ANOTHER WORLD

El arte vectorial

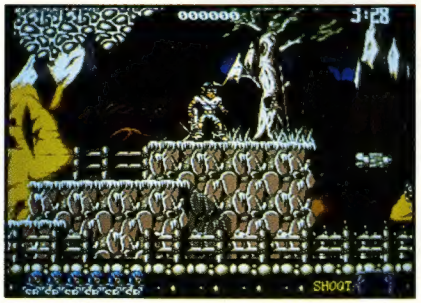
Una de las empresas creadoras de juegos de aventuras que más están impactando últimamente en el mercado es Delphine Software, creadora, entre otros, de Cruise for a Corpse.

Another World está diseñado por el mismo equipo que se encargó de los gráficos de Future Wars y está elaborado con una nueva técnica de gráficos vectoriales, con efectos especiales de zoom. Narra la historia de Lester Chaykin, que ha sido proyectado a otra civilización, un extraño mundo muy diferente a la Tierra, donde deberá utilizar toda su inteligencia y habilidad para sobrevivir.

El juego estará disponible en los ordenadores Atari ST, Amiga y PC. En España lo distribuirá Erbe Software.



JIM POWER



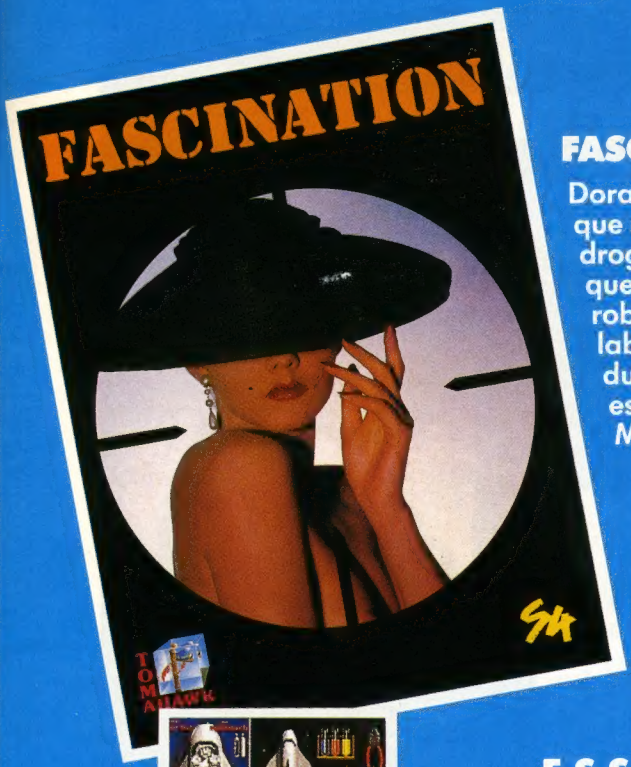
Los gráficos no son todavía los definitivos. (AMIGA)

La hija del presidente ha sido raptada y conducida a un planeta de mutantes, su única salvación es Jim Power, un musculoso guerrero que no dudará en seguirla a los mismísimos infiernos para rescatarla.

Jim Power dispone de más de 200 colores en pantalla, un scroll horizontal muy fluído (50 imágenes por segundo) con doce niveles de profundidad, montones de armas diferentes y movimientos suaves y rápidos. Si a esto le añadimos los niveles de dificultad progresiva y la cantidad de monstruos y trampas que encontraremos a lo largo de todo el camino, podemos asegurar que este programa, sin duda, nos hará pasar unos buenos ratos de diversión.

El juego estará disponible para los ordenadores Amiga y Atari ST, y será distribuido en España por PROEIN S.A.

VIVE TU AVENTURA DESDE LA TIERRA HASTA LAS FRONTERAS DEL UNIVERSO



FASCINACION

Doralice tendrá que encontrar la droga afrodisiaca que ha sido robada de un laboratorio durante su estancia en Miami.

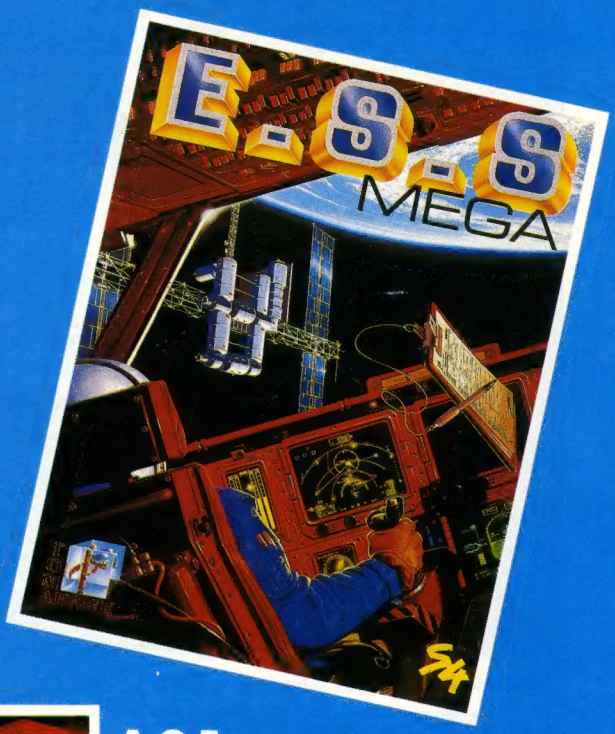
Doralice será llevada lejos de los rascacielos de Bayside...

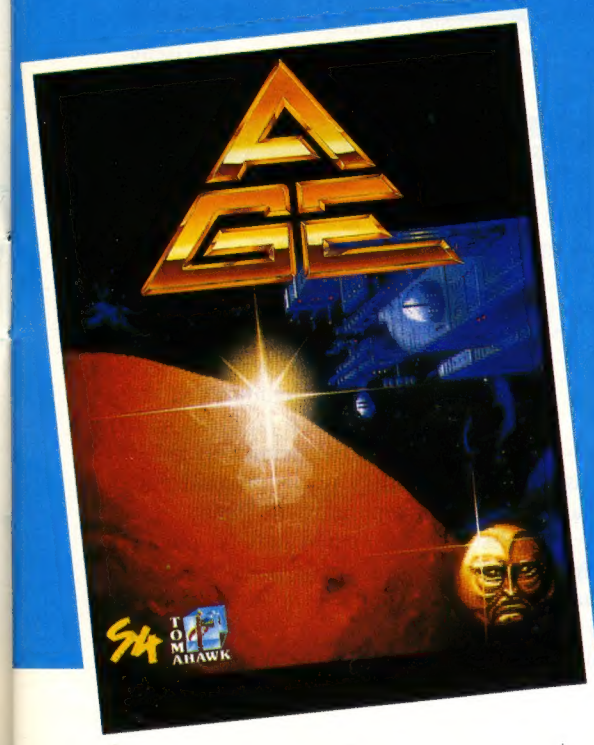
... y ahora es prisionera en un misterioso palacio renacentista.

Equipa el transbordador y disfruta del pilotaje total en 3D.

E.S.S. MEGA

Un completo y perfecto simulador espacial. Conoce a través de él, la historia del hombre en el espacio.





Acciones 3D y bit-map perfectamente integradas.

Secuencias de batallas, trampas, emociones y vuelos. Misterios que te esperan en cada encrucijada del Planeta Kaisev.

A.G.E.

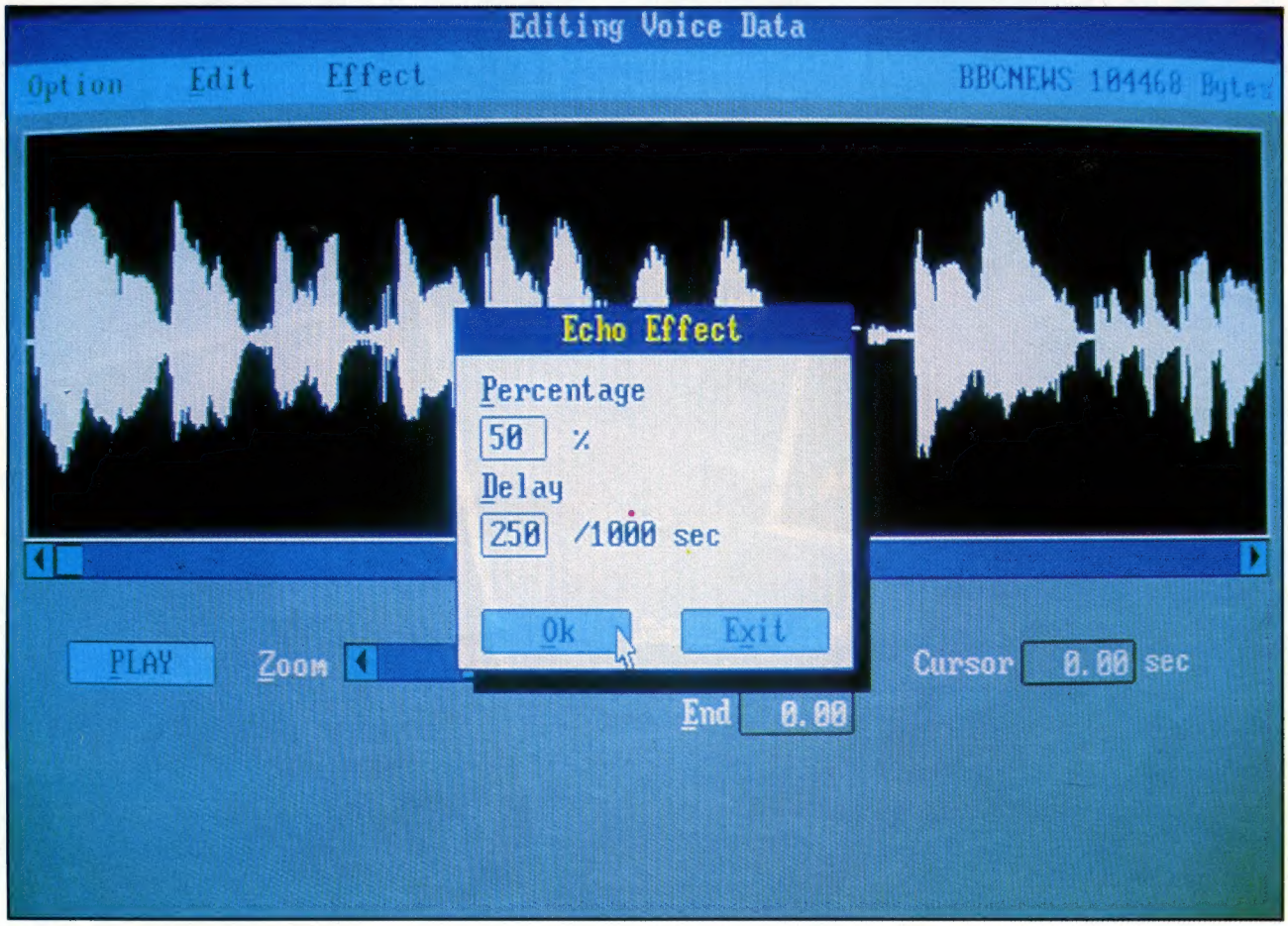
En la frontera del Universo:
EL CAOS. Aventura, acción, estrategia en 3D.
En misión secreta te ves envuelto en conflictos terribles.

System 4 DE ESPAÑA, S. A.

Pza. de los Mártires, 10
28034 Madrid
Tel. 358 30 42 - Fax 358 30 41

VOICE EDITOR

Digitalizar sonido en PC



Modificando una de las muestras. (PC VGA)

Uno de los aspectos más vetados de los PC ha sido desde siempre la música, aunque hoy en día todos estos ordenadores disponen de una amplia oferta de tarjetas de sonido con altas prestaciones y bajo coste. Los usuarios de PC tienen, además, una gran cantidad de software a su disposición. Un claro ejemplo es Voice Editor.

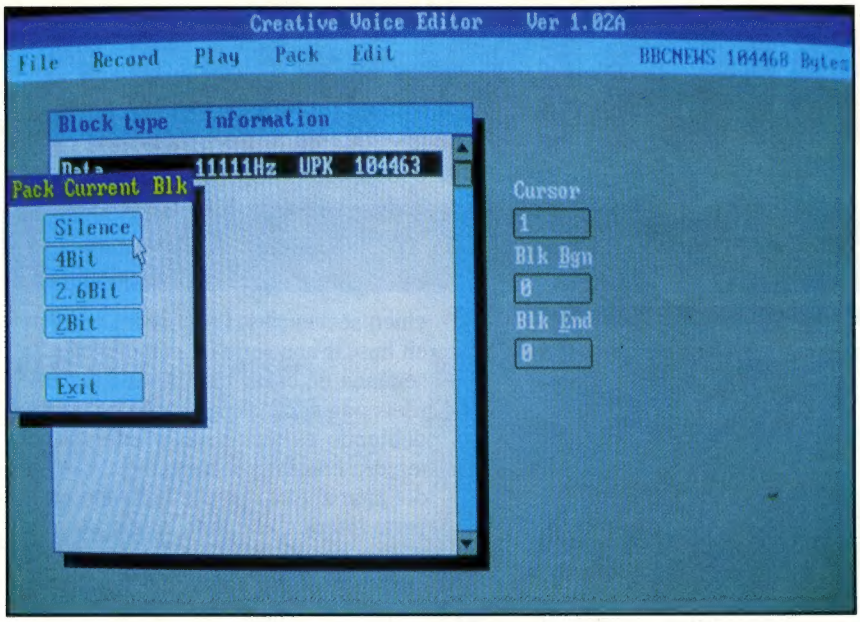
Voice Editor no es ni más ni menos que un digitalizador de sonido por software que funciona con la tarjeta Sound Blaster. En un primer momento pensamos que se trataba de una réplica exacta del programa suministrado con esta tarjeta, pero más tarde pudimos comprobar que se trataba de un programa similar pero con una mayor cantidad de posibilidades, entre ellas: la edición de bloques. Sin duda alguna, ambos se complementan.

El paquete viene dispuesto en una caja que contiene un completo manual en inglés y dos discos, uno de 5.25 y el otro de 3.5 pulgadas. Ambos contienen el mismo software y dos ficheros de prueba que nos dejarán atónitos por su calidad.

Las opciones

El programa dispone de las opciones más comunes en este tipo de software, como es la orden de cargar bloques, salvarlos, digitalizar sonido en la memoria del ordenador o en disco, también dispone de una opción muy interesante y que muy pocos programas de este tipo incorporan: Scan Input.

Esta última opción permite obtener una muestra gráfica de la señal de sonido que se está introduciendo en el ordenador y de esta forma ajustar la potencia de salida de cassette para que la



Comprimiendo uno de los ficheros. (PC VGA)

digitalización no se presente con ese molesto ruido de fondo producido al amplificar demasiado la señal fuente.

Otra de las opciones que admite el digitalizador es variar la velocidad de muestreo, esto es la cantidad de muestras que se toman en un segundo. Voice Editor permite digitalizar a un mínimo de 4.000 Hz y a un máximo de 12.048 Hz, variando estas cantidades obtendremos grabaciones de menor o mayor calidad y que ocupen menos o más espacio.

Sin embargo, entre las posibilidades más potentes que ofrece el digitalizador no destaca la velocidad de muestreo, ni la posibilidad de compresión de los ficheros... lo más importante es la posibilidad de editar los bloques digitalizados, aumentando el volumen en el porcentaje y zona deseado o creando curiosos efectos de eco en los que podemos variar la frecuencia y duración de los mismos. Así, en la digitalización de prueba de la BBC y con la opción de eco, podemos simular que nos encontramos en un aeropuerto. El resultado es espectacular.

Otra de las opciones que se encuentran disponibles son las clásicas de cortar un trozo, cambiarlo de sitio, alterar la velocidad de reproducción de la muestra, grabar los cambios, etcétera.

Por último, otra de las opciones más innovadoras que presenta el programa es la posibilidad de insertar unos determinados atributos: Silence, Marker, ASCII y Repeat. Por orden estos permiten introducir: silencios (con el consiguiente ahorro de memoria), sincronizar la salida de voz, introducir textos explicativos y repetir determinados trozos de la muestra.

El paquete viene dispuesto en una caja que contiene un completo manual en inglés y dos discos

Lo malo

Pocas cosas malas hemos visto en este Voice Editor, pero sin duda alguna las hay. Uno de los que hemos encontrado es el control del ratón. En la máquina que lo probamos utilizamos un ratón Microsoft y creaba problemas, de igual manera el ratón Genius. Sólo lo pudimos hacer funcionar con el ratón Agiler.

Otro de los aspectos que hubiesen sido de agradecer es la posibilidad de que el software aprovechase la memoria expandida o extendida del ordenador. Es una verdadera lástima disponer de 4 Megas de memoria RAM y que el programa no permita trabajar con bloques de datos mayores de 400 Kilobytes aproximadamente.

Creador:
CREATIVE LABS, INC.

Material cedido por:
MAIL SOFT.

Lo mejor:
Ofrece muchas posibilidades.

Lo peor:
No aprovecha nada más que la memoria convencional.

Equipo necesario:
Un IBM PC/XT/AT con 640 KB de memoria, unidad de disco de 3.5 ó 5.25 pulgadas (preferiblemente disco duro), un monitor EGA o VGA, opcionalmente un ratón compatible Microsoft y, por supuesto, una tarjeta Sound Blaster.

Precio:
14.900 pesetas

VALE DESCUENTO

Recorta y envía este cupón a: Mail Soft, P.º Sta. María de la Cabeza, 1. 28045 Madrid.

☐ **VOICE EDITOR ~~14.900~~ 12.410 Ptas.**

Nombre ..... Apellidos .....

Domicilio .....

Población ..... Provincia .....

C. Postal ..... Teléfono .....

Forma de pago: contrareembolso. Gastos de envío: 250 ptas.

Número de telecliente ..... ☐ Nuevo cliente

☐ VOICE EDITOR

CAPERUCITA ROJA

El cuento del lobo feroz

CaperucitaRoja

Puede parecer extraño, que en unos tiempos en los que los niños estan acostumbrados a sofisticados videojuegos y a complejos dibujos animados, salga al público una colección basada en cuentos sacados del folklore y repasados una y otra vez por distintas generaciones, pero la colección de videojuegos ONCE UPON A TIME (Erase una vez), ofrecen al niño una serie de posibilidades muy superiores a las de un simple cuento..

CAPERUCITA ROJA, presenta una serie de características muy interesantes: por un lado, tiene la posibilidad de elegir a un heroe u otro dependiendo de sus gustos (en este caso a caperucita o el lobo), podrá poner a prueba su capacidad de reflexión y su rapidez de reflejos ante una serie de escenas de acción, le permitirá introducirse a idiomas extranjeros (cinco en concreto más el castellano) mediante sonido digitalizado y textos, por último siguen siendo cuentos sacados de la tradición popular.

Al comenzar el juego, nos aparecerá en la pantalla un determinado animal en uno de los siete colores de la gama de opciones, con cinco figuras geométricas debajo, el niño tendrá que relacionar un animal con una figura siguiendo las indicaciones de una clave (un librillo denominado coktelvisión). Despues de los créditos, aparece una pantalla que requiere la elección de un nivel de juego (fácil, medio, difícil) cliqueando uno de los tres iconos superiores, en la parte inferior aparece otro icono que es para la elección de un determinado idioma, si optamos por un idioma extranjero introduciremos el disco 3.

Una vez seleccionado el nivel comienza el juego, que consiste en cinco secuencias. La primera consiste en buscar una serie de pertenencias, la segunda en cazar mariposas o pájaros (dependiendo del personaje escogido) debiendo evitar abejas y cuervos, el tercero consiste en reconocer la casa del animal que aparece indicado en la parte inferior, el cuarto en dar las avellanas que aparecen a las ardillas o cazarlas (dependiendo del personaje) y siempre evitando las abejas o cuervos, la última tiene como objetivo el cliquear directamente sobre la parte del cuerpo que se habla en el texto. Para terminar se pasa a la batalla final, donde caperucita quiere golpear al lobo con un palo y el lobo quiere coger a caperucita, cliqueando sobre el enemigo tan rápido como sea posible.

Durante el juego se puede acceder al menú, con ESC o botón derecho del ratón, pudiendo seleccionar: abandonar el juego, elegir una de las secuencias o continuar donde lo habíamos dejado.

Sin duda ninguna el juego de CAPERUCITA ROJA, esta pensado para los más pequeños de la familia en todos sus detalles, los dibujos son de una gran calidad y una más que aceptable definición. Todo el juego presenta una gran variedad de color, incluso en aquellas escenas en las que no hay movimiento surgen una serie de elementos activos al marcar con el ratón, encaminados a mantener la atención del niño. En las escenas de acción solo se usan las flechas del teclado no siendo posible el joystick en PC, el sonido digitalizado para los idiomas no es demasiado bueno, también dispones de la posibilidad de seleccionar la tarjeta gráfica de tu ordenador (Hércules, CGA, EGA y VGA.)

Distribuidor:

SYSTEM 4 DE ESPAÑA, S.A.
Pza. de los Martires, 10
28034 MADRID
Tlf. 91/358 30 42
Fax. 358 30 41

ABRACADABRA

Conviértete en mago

Este juego de la serie ONCE UPON A TIME, es básicamente idéntico al de CAPERUCITA ROJA, obviamente cambian las secuencias y las opciones pero en definitiva los objetivos son los mismos.

Abracadabra

Las diferencias básicas en cuanto a configuración son: la existencia de un solo personaje pero con la posibilidad de darle los rasgos físicos y la vestimenta que el niño desée, de igual forma podrá darle el nombre que a él más le guste; las secuencias de acción en las que el protagonista a de matar a sus enemigos tienen una mayor dificultad, ya que el protagonista dispone de varias armas defensivas en forma de poderes mágicos y el número de enemigos es más variado; el número de pantallas o secuencias a pasar es tambien mayor.

Al igual que en el resto de los juegos de esta serie, al final de los mismos aparecen unas pantallas que no son interactivas, se trata en ellas de explicar de forma un poco parca el final del cuento.

Lo que nos resulta chocante, es que siendo juegos para niños de corta edad, se alejen de lo que es la historia en si y marquen como principal objetivo conseguir llegar al final de las pantallas depues de haber eliminado al mayor número de enemigos, con lo cual una vez a terminado el juego, el niño seguramente no se acordará del cuento, sino de la cantidad de bichos destruidos y la puntúación conseguida. Por el contrario otros aspectos del juego son interesantes sobre todo aquellos en los que tiene que poner a prueba su capacidad imaginativa y de reflexión o los que suponen un acercamiento auditivo/visual de lenguas foráneas, aunque estos sean los menos.

Abracadabra

Distribuidor:

SYSTEM 4 DE ESPAÑA, S.A.
Pza. de los Martires, 10
28034 MADRID
Tlf. 91/358 30 42
Fax. 358 30 41

HEIMDALL

¡Los vikingos de Core arrasan!

Heimdall es la última super-producción de Core Design, un auténtico mega-juego que seguramente dará mucho que hablar. Esta vez nos trasladamos a la época de los vikingos en una videoaventura que logra captar perfectamente todos los detalles de tan bravos guerreros con toques humorísticos.

Core Design está en racha, y nos lo demuestran claramente la mayoría de sus últimas creaciones, Chuck Rock, Thunderhawk, y ahora esta exclusiva videoaventura, Heimdall, que mezcla la estrategia con el arcade, condimentada con tono y escenas de humor.

El argumento nos traslada a una época del pasado, no demasiado clara, en la que habitaron los vikingos, seres que como se relata en el manual, fueron creados por los dioses a imagen y semejanza suya, aunque en menor tamaño. También se creo la tierra, para que estos pequeños seres pudieran tener un sitio en el que estar. Así pues el contacto entre dioses y vikingos se hizo frecuente, siendo estos últimos el juguete preferido y predilecto de Odin.

Pero uno de estos ingratos vikingos aprovechó un descuido de sus creadores para arrebatarles sus mágicas armas, que fueron escondidas con el fin de que en un futuro su poder fuese utilizado para exclavizar a los que crearon el universo. Estos personajes, en su desesperación por recuperar sus poderosas armas, hacen que nazca Heimdall, un mortal, vikingo, que se encargará de iniciar la busqueda de tan preciados artilugios, y aquí es donde aparecemos nosotros, y nuestra tarea, nada fácil por cierto, es la de encaminar los pasos de Heimdall y su tripulación para llevar su andadura a buen fin.

En la estratosfera

Cuando Heimdall empieza a cargar se nos preguntará si deseamos ver la introducción, que nos narra gráficamente el argumento del juego, o si deseamos cargar directamente el juego.

Una vez concluida la pequeña intro o cargado el bloque del juego, debemos elegir si queremos continuar un juego anteriormente grabado, si deseamos jugar únicamente a Heimdall o si queremos también jugar a las denominadas "secciones atributo", o anexos al juego, que por añadidura, y aunque a continuación comentaremos ampliamente, os anticipamos que son para tener un babero en ese momento.

¡Córtale las trenzas!

Bajo este nombre podría calificarse la primera de estas secciones "anexo" tan peculiar de este fántastico Heimdall.

En pantalla aparecerá un tembloroso punto de mira que nos indicará con más o menos certeza a donde irá a parar nuestro hachazo. Lo que debemos hacer es simple y hasta cierto punto fácil, se trata de cortar a la chica todas las trenzas de su cabeza, sujetas a la madera, con nuestras hachas, ¡y os puedo asegurar que es de lo más divertido!

¡Atrapa al cerdo!

Se trata de la segunda de tan divertidas preliminares al juego propiamente dicho. Ahora nuestra tarea será un tanto engorrosa, ya que se trata de capturar a un cerdo que corre veloz por el corral antes de que se agote el tiempo, y os puedo asegurar que nos traerá más de un quebradero de cabeza.

En el barco

Es la tercera prueba, y se trata de

Después de recoger el preciado tesoro podemos volver al otro lado. (AMIGA)

ir saltando de madera en madera, que unen los laterales de una gran barcaza, eludiendo a nuestros enemigos y llegando hasta la proa del navio para recoger un objeto y regresar a popa.

Iniciamos la travesía

Seleccionar nuestra tripulación de entre todos los valientes vikingos que se han ofrecido voluntarios para recuperar las armas místicas de los creadores.

Así pues podremos elegir entre guerreros, magos, druidas, ladrones, y diferentes razas de habitantes de esta tierra. Como supondréis muchos de los que estéis leyendo este comentario, cada uno de estos personajes cuenta con unas aptitudes y cualidades determinadas que harán sea beneficioso en algunos momentos o en determinadas tareas.

De esta forma, el guerrero contará con más fuerza y destreza que un druida o un mago, pero estos podrán dar mejor uso a cualquier objeto mágico o hechizo que caiga en sus manos.

Una vez que hayamos seleccionado nuestra tripulación, seis vikingos en total, y con nosotros siete, nos encaminaremos hacia nuestro barco y comenzaremos la busqueda sagrada de los objetos perdidos.

Marineros de Agua dulce

Un mapa aparecerá en nuestra pantalla, y en él debemos indicar hacía que isla, de las aproximadamente cuarenta existentes en el mismo, queremos navegar. Como nuestro navio es un poco vago, debemos ir viajando a las islas más cercanas para llegar poco a poco a los lugares más lejanos, ya que no podremos emprender una travesía demasiado larga al no contar con víveres suficientes para el viaje.

Cuando avistemos tierra y demos con nuestro barco en la orilla tendremos que elegir entre dos posibilidades, o bien, desembarcar para introducirnos en el lugar, o continuar en el barco para elegir otro sitio que nos pueda interesar más que éste, o por ejemplo, para hacer una escala.

Desembarcamos

Existen una gran variedad de islas a nuestra disposición, o mejor dicho, a la de nuestro barco. Hay una cantidad enorme de parajes que debemos visitar para concluir el juego, todos ellos diferentes, con características propias, mundos aparte que harán que sintamos la emoción de estar descubriendo algo, de que es un juego que no se acaba, o por lo menos, lo parece.

En nuestra andadura dentro de cada región, o islas si así lo preferís, nos encontraremos con multitud de seres, guerreros en su mayoría y hostiles para más datos, que buscarán pelea o nos pedirán dinero por dejarnos pasar.

También habrá ocasiones en las que podamos negociar con ellos, nos venderán objetos o nos cambiarán su mercancía por la nuestra.

Hallaremos también cofres en nuestro camino que podemos abrir si lo deseamos para apoderarnos de su contenido, que en una gran parte de las ocasiones suele ser comida o llaves que nos permitirán abrir puertas. En algunas ocasiones estos cofres estarán protegidos por una trampa o un hechizo, caso en el cual deberemos de utilizar a cualquier miembro de la expedición con poderes mágicos, o bien ver si los demás cuentan con algún conjuro para desactivar las trampas.

Además de la gran variedad tanto

de mundos como de diferentes acciones a realizar, Heimdall nos sorprende también por su increíble vistosidad, ya que no se limitará a su desarrollo tipo video-aventura, sino que habrá numerosas ocasiones que tendremos que resolver problemas de tipo estrátegico o intelectual, para resolver puzles, enigmas, problemas de tipo mecánico o matemático. También habrá combates que darán aún más emoción al transcurso de la partida, en los que podremos utilizar cualquiera de las armas que portemos o conjuros que seamos capaces de realizar.

¡Cuidado! Se trata de romper trenzas, no cabezas. (AMIGA)

Posibilidades

Durante la partida podemos realizar diversas acciones, tanto en la fase que podemos calificar como arcade, como cuando nos encontremos en la pantalla de control de los personajes. Podemos accionar en cualquier momento esta ventana simplemente con pulsar el botón derecho del ratón. Al instante la pantalla actual se desvanecerá y aparecerá en su lugar otra con los rostros de los integrantes del equipo así de como su estado físico, habilidades, daños y sobre todo lo más importante: sus inventarios.

A la izquierda de la pantalla se encuentran situadas una serie de opciones que nos darán control casi completo de los personajes y de sus acciones. Podemos leer pergaminos o mapas, examinar cualquier objeto, comer o beber alimentos, usar algo, conjurar un hechizo, dar un objeto determinado a cualquier otro miembro del equipo, distribuir el alimento equitativamente, y un sinfín de acciones más.

Así pues, estos son los aspectos más destacados del desarrollo de Heimdall, que mezcla inteligentemente la astucia del jugador con su habilidad e inteligencia sin tratarse de un producto aburrido, ni mucho menos, ya que en lo que a adicción y a jugabilidad respecta os puedo asegurar que el juego cumple a la perfección este cometido, siendo sin duda alguna uno de los apartados primordiales.

Esta pantalla muestra algunos datos sobre nuestro personaje. (AMIGA)

El programa

Heimdall posee un nivel técnico muy bueno. Para empezar podríamos decir que los gráficos de esta videoaventura han sido diseñados por el mismo grafista que fue artífice de Space Ace o la saga de Dragon's Lair, pero esta vez, los gigantescos y coloridos gráficos de juegos anteriores se ven aquí reflejados en sprites perfectamente definidos e increíblemente animados pese a lo reducido de su tamaño.

Los decorados son variados de veras, los mapas de cada isla o región contarán con numerosos ambientes gráficos que recrean a la perfección el mundo vikingo de Heimdall y sus amigos.

De todas maneras, para aprovechar al máximo la capacidad del grafista se han introducido fases en las que podremos apreciar animaciones que nos parecerán auténticos dibujos animados, por ejemplo en las fases preliminares al juego, la prueba de cortarle las trenzas a la chica nos dejará boquiabiertos por sus animaciones y lo bien realizada que está. En los combates con los enemigos podemos apreciar como atacan estos seres con secuencias gráficas realmente formidables que nos harán alucinar como poco.

En cuanto al aspecto sonoro, únicamente podemos decir que está muy

en la línea general de esta impecable creación, pero eso sí, existen algunas melodías bastante mejores que otras, y aunque la calidad de todas es evidente, existe entre ellas alguna diferencia. Los FX durante la partida no serán demasiados, únicamente el ruido de los pasos y algún alarido de los personajes al caer a un foso o ser heridos.

Uno de los puntos más brillantes es sin duda la animación de los sprites, aparte de la existente en las fases anteriormente mencionadas, podemos decir satisfechos que el trabajo realizado en cuanto a este apartado respecta, no es menos que impresionante, sobre todo la secuencia de las capas de los vikingos, que podemos ver como ondean con los pasos y el movimiento.

Desde luego Heimdall es un programa como pocos, es una obra maestra de la programación, que si bien cuenta con el pequeño pero gran inconveniente de contar con nada más ni menos que cinco discos, lo cual significará para la mayoría de los usuarios un auténtico suplicio para cargarlo, y sobre todo para aquellos que sólo cuenten con una unidad de disco.

Por lo demás, "chapeau", o lo que es lo mismo, para quitarse el sombrero, porque el trabajo realizado esta vez por Core Design se puede calificar de mítico dentro del mundo de los videojuegos. El programa viene acompañado de unas instrucciones que explicarán todos los detalles detenidamente, contando con una historieta del argumento.

En definitiva, un "juego bandera" como pocos podrás adquirir en el mercado. Imprescindible en tu colección.

Aquí debemos atrapar al jabalí. (AMIGA)

Cuando Heimdall empieza a cargar se nos preguntará si deseamos ver la introducción, que nos narra gráficamente el argumento del juego, o si deseamos cargar directamente el juego.

Versión comentada: AMIGA

Heimdall es una videoaventura única y original que supone un nuevo triunfo para Core Design, sus creadores, que han sabido dar vida a un juego que podemos calificar de increíble. Una verdadera maravilla.

Otras versiones:

Amiga, Atari ST y PC.

Creador:

CORE DESIGN

Distribuidor:

PROEIN S.A.

Lo mejor:

Animación en sprites y personajes tipo Dragon's Lair.

Lo peor:

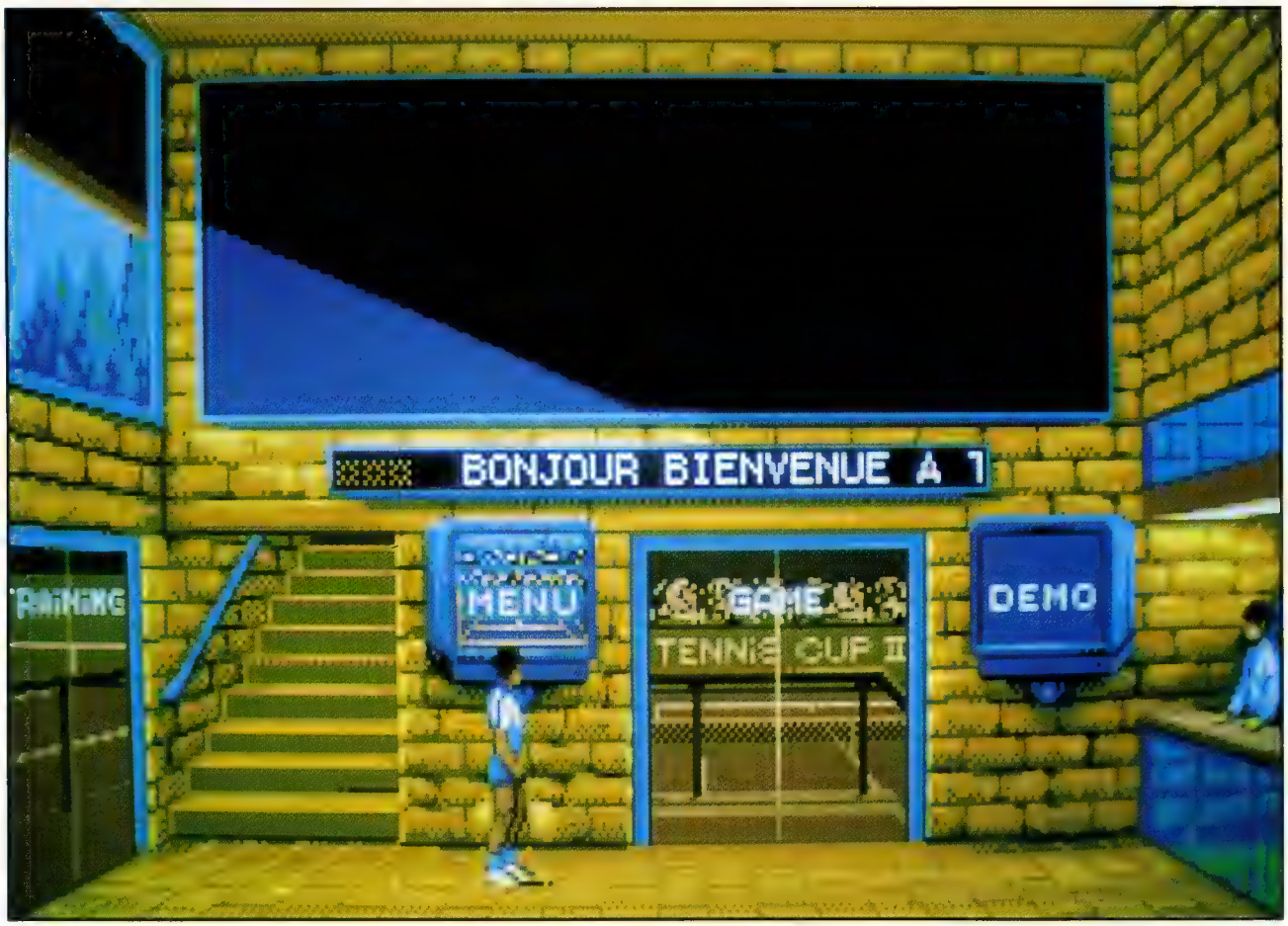
Estéticamente no está acertado en alguno de sus menús.

Sonidos: 8
Gráficos: 10
Adicción: 8

TENNIS CUP 2

La excepción que confirma la regla

Hace algún tiempo apareció para nuestros ordenadores el, supongo por todos conocido, Tenis cup, el programa de Loriciels que simulaba con toda fidelidad un partido de tenis. En esta ocasión tratamos Tenis Cup 2, que como os habréis supuesto, es la segunda parte de tan fantástico programa de la firma francesa.



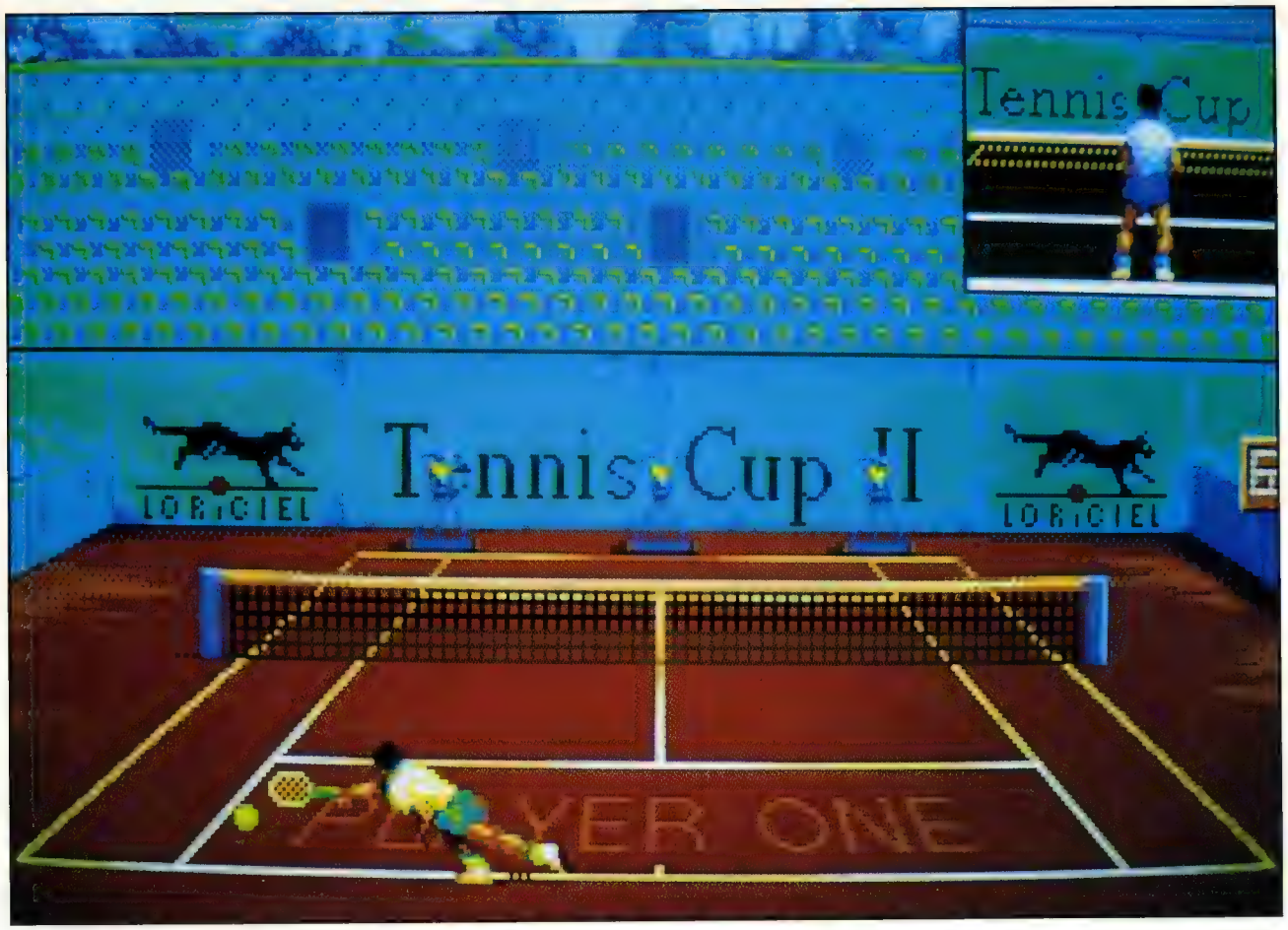
Aquí podemos elegir entre entrenar, jugar, ver una demo o acceder al menú. (AMIGA)

Muchos son los simuladores deportivos de este tipo que han pasado por nuestras manos a lo largo del tiempo, lo cierto es que parecen inacabables, y si los tuviésemos que enumerar nos veríamos en un compromiso, al existir decenas y decenas de ellos.

Recordemos, sin ir más lejos el Pro Tenis Tour 2, comentado también en esta sección hace unos cuantos números, el Profesional Tenis de Dinamic, y un sinfín más de ejemplos que podríamos nombrar. De esta sencilla manera, Tenis Cup 2 se une a esta extensa lista de simuladores de tenis, y aunque aportar algún elemento sea una tarea difícil, por lo menos se nota que lo han intentado.

En el hotel

Cuando cargamos el juego podemos ver unas bonitas presentaciones de los créditos y unos efectos gráficos dignos de mención, una vez que haya pasado este puro trámite encontraremos a nuestro jugador en la entrada del hotel donde se hospedan los demás deportistas. Una vez aquí podremos elegir entre varias opciones, entre las cuales se encuentra el ver una demostración entre dos jugadores, entrenarnos, subir a cambiarnos para jugar el partido, esperar y empezar a jugar. El ambiente conseguido en esta



Los personajes tienen una gran movilidad, pueden hasta tirarse al suelo. (AMIGA)

original e innovadora forma de presentar un menú, que de otra manera hubiera parecido soso o muy visto, es sin duda, exclusivo y atractivo, algo que no esperas, un punto a favor.

Pero vayamos a lo que nos interesa, el partido, que sin más preámbulos, diremos que para aquellos usuarios que hayan tenido ocasión de jugar con la primera parte del programa, o sin pedir mucho, hayan probado algún simulador de este deporte en perspectiva, sabrán lo que ofrece en definitiva.

En lo referente al desarrollo de los sets no encontraremos diferencia alguna con su predecesor, a no ser en el aspecto gráfico, siendo la pantalla distinta, no mejorada y por supuesto tampoco empeorada: simplemente distinta.

Las acciones que nuestro jugador podrá realizar serán las habituales en esta rama de juegos deportivos, colocar la bola a cualquier lado en nuestro raquetazo, efectuar algún que otro revés, cuando se tercie un smatch, y para de contar. Aunque también hay alguna animación francamente sorprendente y que no hemos tenido la oportunidad de ver en ningún otro juego de tenis. Esta es cuando el jugador no llega a la bola y se arroja al suelo intentando golpearla desde el mismo, lo cual proporciona un gran realismo al videojuego.

Una de las principales diferencias, o dicho de otra manera, uno de los puntos positivos a favor de esta segunda parte es la notable mejora en la animación de los sprites, tanto cuando corren a por la bola, se colocan, rematán con un smatch, y en general, todos sus movimientos son notables.

También se ha introducido (como en su antecesor) la opción de jugar a pantalla dividida o completa, pudiendo así jugar a dobles con mayor precisión y mejor vista del terreno de juego. Otra de las opciones más interesantes corresponde a la posibilidad de que el ordenador controle, o bien los movimientos y desplazamientos de nuestro tenista, o sus golpes, con lo cual quien este un poco "verde" en alguno de estos aspectos puede ser asistido por el mejor ayudante.

La balanza...

Tenis Cup II es sin ponerlo en duda una versión bastante mejorada de su primera parte, pero ahora, sería un buen momento para pensar si realmente es una segunda parte que reuna los suficientes alicientes como para hacerla realmente interesante a cualquier usuario que posea la primera parte de esta simulación deportiva, y ya no sólo refiriéndonos en este caso concreto a Tenis Cup, sino aprovechando para extender esta cuestión a los demás programas en semejante situación.

En las instrucciones de Tenis Cup II podemos encontrar un párrafo que dice algo así como que son las numerosas cartas de los usuarios y sus peticiones e ideas las que han hecho que los programadores de la primera versión decidieran comenzar una segunda.

La técnica del tenis

Ante todo sería recomendable el decir que sería aconsejable, como ya suele ser costumbre, contar al menos con un 286 para poder disfrutar minimamente de Tenis Cup II, ya que los poseedores de un 8086 que se vayan haciendo a la idea de olvidarse de este juego, que más que

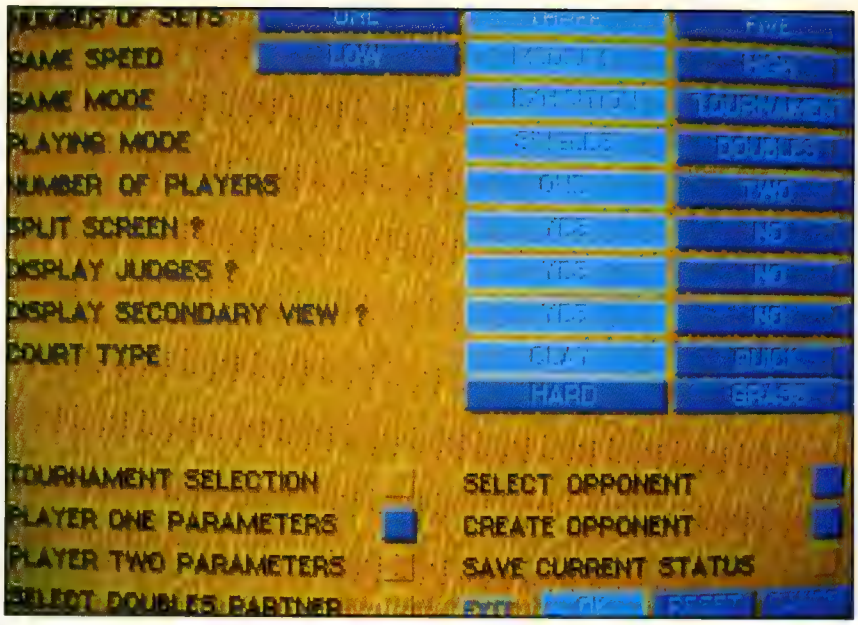
un partido de tenis parecerá en estos últimos procesadores las repeticiones de la jugada a camara lenta.

Los gráficos en MCGA son bastante buenos, sobre todo los del menú, a la entrada del hotel, con unos colores perfectamente elegidos y utilizados. Los sprites de los tenistas y todas sus animaciones son buenas, muy buenas, pero similares o muy parecidas a las del primer programa. Los decorados de las diferentes pistas son también atractivos y vistosos creando una ambientación adecuada. Cabe resaltar también las numerosas presentaciones y efectos gráficos durante la carga del juego y aparición de los distintos créditos del programa.

Uno de los aspectos mejor cuidados es sin duda el del sonido, ya que en un PC que no cuente con ningún accesorio que aumente sus posibilidades en este campo podremos escuchar una música perfectamente digitalizada y dinámica que acompaña las animaciones y presentaciones de créditos al principio. Este es uno de los apartados que más me ha sorprendido, ya que la mayoría de los juegos necesitan de algún tipo de tarjeta de sonido para mostrar su potencial, dejando olvidados a los PC con su modesto altavoz.

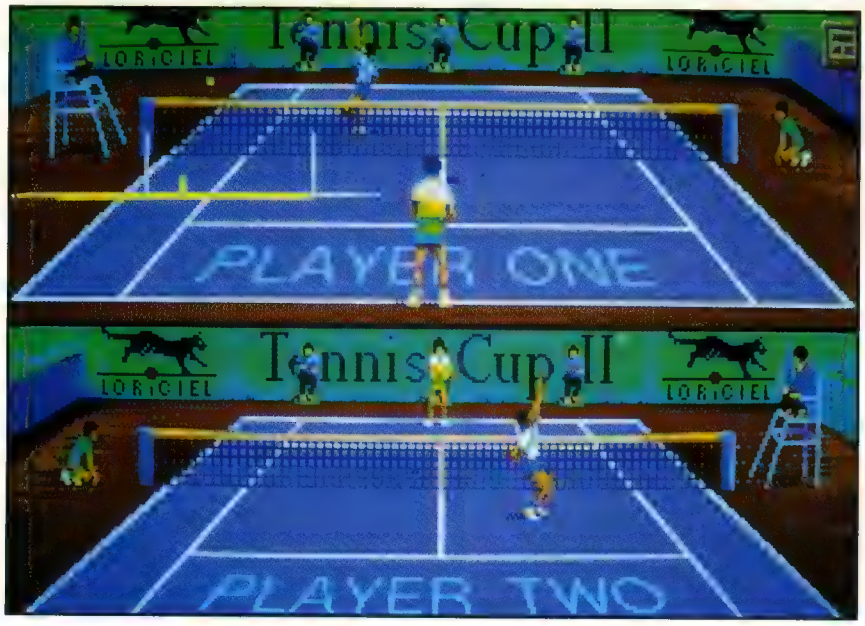
Además Tenis Cup II ofrece la posibilidad de ser configurado para funcionar y aprovechar Soundblaster y Adlib.

Por lo demás, Tenis Cup II cumple perfectamente con su cometido: claridad en sus distintos menús haciendo que sea fácil configurar el juego tal y como deseemos, rapidez, etcétera...



Menú de opciones. (AMIGA)

En definitiva podemos decir que Tenis Cup II es un programa agradable y fácil de jugar, adictivo y en general se trata de una buena simulación con un nivel técnico bastante elevado, gráficos vistosos y variados, colores apropiados, un sonido formidable y unas buenas animaciones, pero el dilema es su parecido con la primera parte y en general con las ya decenas de programas existentes de este tipo en el mercado. Tenis Cup II es sin duda otra opción más, una posibilidad de elegir otro título distinto entre los ya existentes, en fin, que más se puede decir que no sepáis vosotros, un buen juego, pero ya muy visto y que se confunde con la gran lista de programas del género.



Hay una modalidad en la que la pantalla se divide en dos. (AMIGA)

Versión comentada: PC

Un buen programa cuidado en todos sus aspectos aunque se une a la ya extensa lista de juegos semejantes. Necesario para jugar un 286 al menos, ya que en los 8086 es prácticamente injugable debido a su lentitud. Soporta MCGA, EGA y tarjetas Soundblaster y Adlib.

Otras versiones:

Amiga, Atari ST y PC.

Creador:

LORICIEL

Distribuidor:

PROEIN S.A.

Lo mejor:

El sonido.

Lo peor:

Lo peor: No aporta mucho.

Sonidos: 9
Gráficos: 7
Adicción: 7

¡¡Podrás sentir el olor a quemado de los neumáticos!!

HOT RUBBER

- 1 ó 2 Jugadores.
- Marchas manuales o automáticas.
- 12 Circuitos internacionales distintos.
- Modos de entrenamiento, carrera o campeonato.

PANTALLAS 16 BITS

SLIDERS

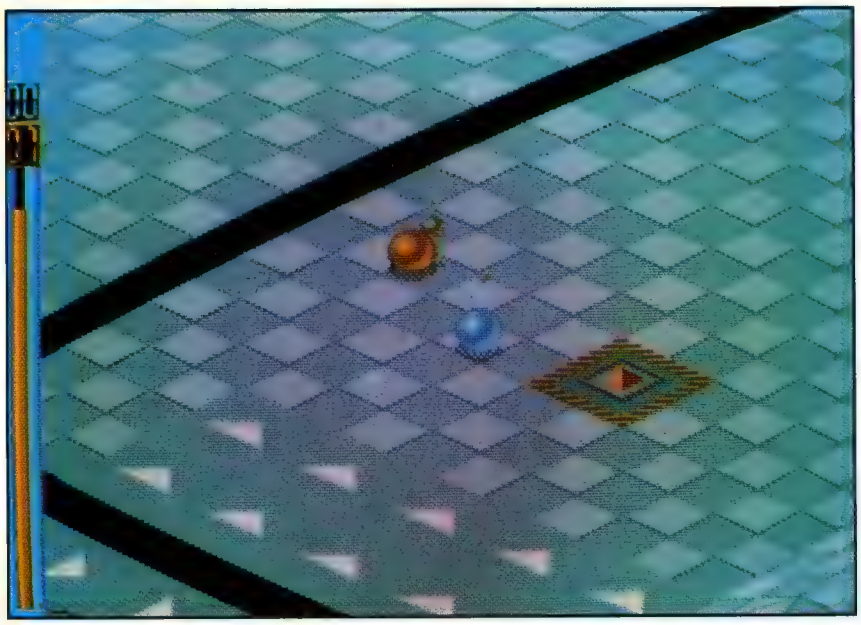
Otro juego cybert-punk deportivo

Sliders es, junto con Swap, una de las últimas producciones de la veterana compañía Palace software. Esta vez nos situamos gracias a un original argumento futurista en un campo poligonal de Slider, deporte practicado "mentalmente" en la época descrita.

Palace ha cambiado radicalmente de rumbo, para mejor o para peor, eso no lo sabemos, pero lo cierto es que algunas de sus últimas producciones están abusando del aspecto abstracto, ya que tanto Sliders como su peculiar Swap rayan en lo incomprensible.

El juego que en estos momentos nos ocupa es otro de los muchos programas que utilizan un argumento futurista para intentar introducirnos en un juego o deporte practicado en un futuro lejano, esta vez no hay violencia, ni es una versión renovada del fútbol actual ni de ningún otro deporte o juego que conozcamos, Sliders es simplemente una idea o concepto al que en una sociedad cyberpunk (recordad a Judge Dredd) se puede jugar mentalmente, conectándose a video-consolas cerebrales, que nos harán dormir, y en sueños, darnos libertad completa de movimientos, sin cuerpo, sin realidad,

Sliders es simplemente una idea o concepto al que en una sociedad cyberpunk (recordad a Judge Dredd) se puede jugar mentalmente, conectándose a video-consolas



Aquí se acabó el camino, amigo. (AMIGA)

permitiéndosenos efectuar cualquier pensamiento o acción. Esta es la definición del juego que nos situará, más o menos, en ambiente.

Cowboys tridimensionales

Aunque el argumento sea tan curioso y en algún caso "original", el concepto de Sliders no es sino otro que el que en su tiempo llevo a los ordenadores otro programa, "Xeno", del que muchos de vosotros os acordaréis.

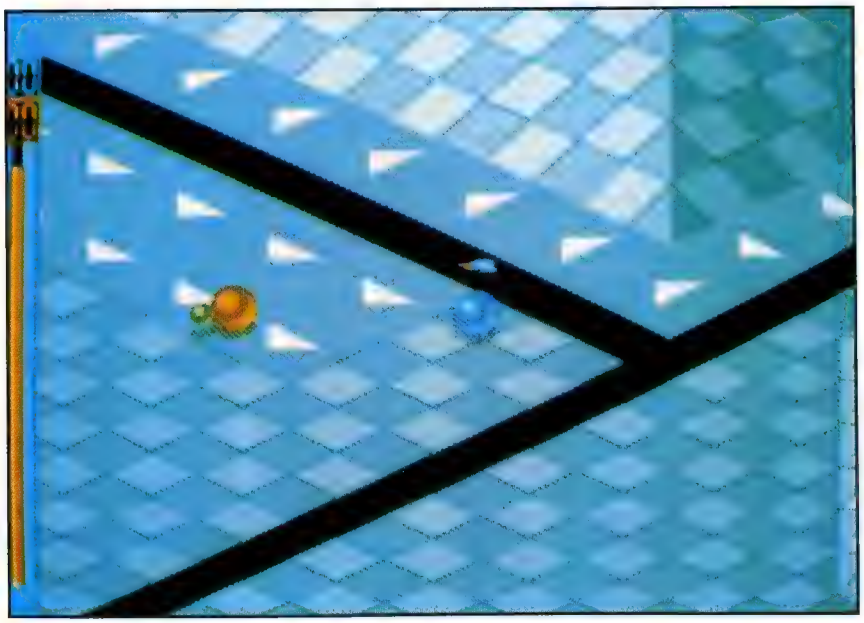
Nosotros controlabamos unas fichas que podíamos disparar, o propulsar si lo preferís, en cualquier dirección, con el objetivo de golpear una bola de metal, empujándola golpe a golpe hacia la portería del contrario.

Pues bien, si la bola de metal la sustituimos por una "esfera energética" o "cyber-disco" y las fichas de Xeno, por "esferas simuladas", obtenemos como resultado un producto sospechosamente parecido a Sliders. Pero aquí también hay ciertos toques de originalidad, por ejemplo, obstáculos en el terreno o desniveles del mismo.

La partida se desarrolla en un campo tridimensional en el que nosotros controlamos a la esfera amarilla y el ordenador u otro jugador a la azul, con el objetivo de hacer que la bola más pequeña se introduzca gracias a nuestros empujones en la portería contraria.

En definitiva, un juego técnicamente notable, con un scroll genuinamente de Amiga, super suave y rapidísmo, con unos gráficos simples en exceso y sonido bastante mediocre, tanto en su única melodía de presentación como en el resto de los FX durante el juego. Un programa sin trascendencia alguna. Vulgar.

La partida se desarrolla en un campo tridimensional en el que nosotros controlamos a la esfera amarilla y el ordenador u otro jugador a la azul



Al lado de nuestro oponente. (AMIGA)

Versión comentada: AMIGA

Palace ha dado un paso en falso con este y algún otro de sus últimos programas, bastantes mediocres y carentes de vistosidad. No es que sea un programa malo, es sólo que ya están demasiado vistos los juegos de este tipo. Suficiente.

Otras versiones:

Amiga, Atari SI, PC, Amstrad CPC y Commodore 64.

Creador:

PALACE SOFTWARE.

Distribuidor:

PROEIN, S.A.

Lo mejor:

El scroll, sin duda.

Lo peor:

Juego soso y control difícil.

Sonidos: 4
Gráficos: 5
Adicción: 6

TERMINATOR 2

Aprovechando el boom

Lucha a muerte entre los robots. (AMIGA)

El juego que en esta precisa ocasión nos ocupa no es más que otro de los muchos ejemplos de lo que es el oportunismo, ya que este Terminator 2 de Ocean es uno de los más grandes chascos que se puede llevar una persona que haya visto el film y se espere algo parecido.

Si hay alguna película que ha contado con un despliege comercial y propagandístico a gran escala, ha sido sin duda el último film de James Cameron, "Terminator 2", en la que se nos presenta un futuro inseguro que se debate en el presente, entre la lucha de dos máquinas asesinas programadas con fines opuestos. Es increíble como un argumento tan atractivo como el desarrollado a lo largo de la película ha sido literalmente "hecho trizas" por los programadores del juego.

La historia

Supongo que la mayoría de los que estéis ahora leyendo este comentario conoceréis la trama de "Terminator 2", pero por si no es así, la resumiremos a continuación.

En un futuro no muy lejano se inicia una carrera armamentística sin precedentes en la que los principales adelantos tecnológicos van a ser aplicados a tal fin, de esta manera se crean ordenadores capaces de decidir por si mismos sin la intervención humana y se ponen al mando de la defensa estratégica. El más potente de estos ordenadores, Skynet, avanza y aprende en progresión geométrica hasta que toma conciencia propia, y contempla a los humanos como una amenaza para su existencia.

De esta manera Skynet lanza los misiles americanos hacia blancos estratégicos soviéticos, sabiendo que los del otro lado van a contestar, eliminando de esta forma cualquier humano que pudiese significar un problema para Skynet.

Pero no todo es destruido, y los supervivientes de esta catástrofe nuclear van a organizarse en grupos guerreros conformando una resistencia a la que Skynet intenta destruir por todos los medios a su alcance. Así es como el ordenador envía a un "terminator", máquinas con endoesqueleto de metal sobre el que crece carne humana y que imitan a los hombres a la perfección, al pasado, concretamente a 1984, para matar a Sarah Connor, la que sería madre del futuro líder de la resistencia. El primer terminator fracasa, por lo que diez años más tarde, Skynet vuelve a enviar a otro terminator, esta vez más avanzado, para que destruya al hijo de Sarah Connor, John Connor, futuro organizador de los supervivientes. A su vez, el John Connor del año 2029 envía a otro terminator al pasado, programado para defender la vida de Sarah y su hijo John en 1994.

Así pues las dos máquinas en su afán de llevar su misión a buen fin, intentarán todo tipo de acciones, enfrentándose cara a cara en varias ocasiones e intentando por todos los medios matar y defender respectivamente a John Connor. Pero existe un aspecto que no ha sido nombrado, y es que el terminator defensor de John es un T800, modelo más anticuado que el poderoso T1000, un androide de metal líquido capaz de adquirir diferentes formas.

Más en concreto

Este es a grandes rasgos el argumento de Terminator 2, en donde desempeñamos el papel del conocido por todos, y no se porque T800, cuando en la película se le denomina T101, (igual que en la primera secuela de la película), pero dejemos a parte estos pequeños e insignificantes detalles y pasemos a ver lo que supongo a todos nos interesa.

Ahora manejamos a John. Tenemos que escapar con su moto. (AMIGA)

El terminator defensor de John es un T800, modelo más anticuado que el poderoso T1000, un androide de metal líquido capaz de adquirir diferentes formas.

Un juego para "Auto-terminarse"

La verdad es que no podemos decir que los autores de este programilla, porque es ahí donde se queda, se hayan quedado calvos pensando rutinas, ya que las seis fases que conforman el juego son exactamente iguales, y cuando digo exactamente iguales me refiero a eso, textualmente.

Hay tres fases o escenas, como las queráis llamar en las que nos enfrentaremos al terminator malo o T1000, sin variar nada, lo único, el decorado, y tampoco vayáis a creer que lo han cambiado a conciencia, que va, es más, los dos primeros decorados de las fases de lucha son casi idénticos.

Para colmo os diré también que las peleas están verdaderamente mal hechas, limitándonos a golpear con tres golpes, una patada bastante "maltrecha" y dos directos al rostro de T1000, eso sí, no podemos controlar en ningún momento el golpe que lanzamos, ya que únicamente nos limitamos a pulsar fuego como locos mientras empujamos el joystick hacia la derecha. Los androides tampoco cambiarán de lado en la pelea, hecho con el que los programadores se ahorran los gráficos simétricos de cada terminator, pero esto no es todo, ya que para más "inri", las animaciones son suaves, pero no sabremos si están en una extraña posición de guardia o simplemente están bailando "lambada".

Las otras dos fases también son iguales, salvo que en una controlaremos una moto y seremos perseguidos por un camión y en la otra controlaremos una camioneta que será seguida por un helicóptero. Estas dos fases son lo más soso que me he podido encontrar en un monitor. La fase de la moto es de hecho imposible de pasar si no se tienen pokes, y lo mismo digo de las peleas, que nos dejarán casi la energía a cero, y el hecho de agradecer de que los inteligentes programadores sólo otorguen una vida para completar el juego, ¿pero bueno, están de broma o qué?, porque lo que es yo, no me explico como pueden haber hecho algo semejante, ya no sólo emplear mal una idea y un copyright tan brillante como éste, (quizá el más fantástico en años), sino que encima hacen pocas fases, con poca vistosidad y mal hechas...

Los gráficos son a su vez, bastante mediocres, de solemnidad, me atrevería a afirmar, tanto los de los escenarios en los que transcurre la acción, muy austeros y a los que faltan detalles, como los de los propios sprites, que no se parecen en nada a los que deberían representar realmente.

Desde luego, los programadores de LJN han demostrado que tienen un digitalizador muy bonito, pero que no les da la gana de hacer unos sprites como dios manda.

En fin, un juego con una dificultad alucinante que sólo recomiendo a los masoquistas, la pélicula y el juego se parecen o tienen que ver únicamente en el nombre, porque cualquier otro parecido es mera coincidencia, pero en fin, la gente verá "Terminator 2" en la caja y... ¡hala! a comprarlo, sin darse cuenta del gran error que cometen, pero en fin, cada uno que haga de su capa un sayo...

César Valencia

Versión comentada:
AMIGA

Un juego que aprovecha todo el bombo y platillo que se le ha dado a la película y se ampara en ella en un cien por cien, ya que por si solo no vale nada. Al menos yo no daría ni dos duros. Tecnicamente del montón en todos sus aspectos, menos en el sonido, que es increíble, ya que cuenta con las bandas sonoras de la película, pasadas por nada más ni menos que Jonathan Dumm.

Otras versiones:
Amiga, Atari ST, PC, Commodore, Amstrad CPC y Spectrum.

Creador:
OCEAN

Distribuidor:
ERBE

Lo mejor:
Bandas sonoras.

Lo peor:
Juego vulgar, mediocre y difícil.

Sonidos: 6
Gráficos: 9
Adicción: 3

MOONSTONE

La mediocridad de los druidas

¡Toma mandoble bellaco! (AMIGA)

Moonstone es una aventura que mezcla el aspecto arcade de los trepidantes combates que tendremos que afrontar, con la estrategia y la inteligencia que nos proporcionarán el éxito en esta peculiar odisea.

Moonstone es una de las recientes creaciones de Mindscape, una aventura que intercala diversos aspectos tanto técnicos como estilísticos, dando vida a una odisea en la época de los druidas.

El argumento no es típico, pero tampoco podemos decir que sorprenda por su gran originalidad. Los druidas necesitan del poder de la piedra lunar, piedra mística que se encuentra custodiada por las fuerzas malignas para no sucumbir ante el poder del mismo diablo.

Para lograr este arriesgado fin envían a sus mejores caballeros en una alocada competición por conseguir la piedra en custión, otorgándole al caballero que lo consiga un sinfín de gloria y riqueza.

El juego

Al comenzar Moonstone podremos observar una atractiva introducción animada al estilo Psygnosis o similar, en donde se nos relatarán graficamente los hechos para introducirnos de la forma más fácil posible en la aventura.

Una vez acaba la intro se nos presentará un menú en el que podremos optar por empezar la partida o practicar el difícil arte del manejo de la espada, cosa que, por cierto, no es demasiado fácil y nos costará unas cuantas partidas el llegar a familiarizarnos con la gran cantidad de golpes disponibles.

Elegida pues la opción de jugar o empezar la partida, recomendablemente después de haber practicado un poco si esperamos tener en nuestra misión las más mínimas garantías de éxito, se nos mostrará un mapa en el que podremos situar en un tiempo determinado, equivalente a un día de viaje a caballo, al caballero que hayamos elegido.

El mapa es amplio y fiel, pudiéndose encontrar en el pantanos, lagunas, pueblos habitados, bosques, desiertos, ruinas, castillos y ciudades amuralladas y un sinfín de exóticos y extraños parajes que contribuirán a ambientar de manera satisfactoria esta fantástica aventura.

Cuando hayamos elegido, como iba diciendo, el destino de nuestra marcha, el ordenador nos trasladará a dicho lugar, en el que seguramente tendrenmos que hacer frente a algún otro caballero que se hospede por las cercanias de tal paraje o alguna otra criatura o bestia infernal.

La verdad es que éste es uno de los aspectos mejor logrados de Moonstone, ya que desde la aparición del ya clásico juego de lucha Barbarian, de Palace, no había tenido la oportunidad de contemplar escenas que reprodujeran de una forma tan exacta un combate con armas, contundentes golpes y sangre.

No es que seamos unos sádicos o algo parecido, pero es una verdadera pasada ver a nuestro caballero enfrentándose con cualquier enemigo armado, vociferando en cada golpe como un poseso y descargando toda su fuerza en cada arremetido. En el caso de que uno de los dos contendientes resulte alcanzado por uno de nuestros espectaculares mandobles veremos como su cuerpo se encoge por un se-

Pueden participar hasta cuatro jugadores con distintos caballeros. (AMIGA)

El juego se desarrolla en las distintas situaciones de un mapa. (AMIGA)

gundo y un chorro de sangre brota espectacularmente del lugar en el que ha recibido el susodicho espadazo.

Al final, si así lo deseamos, la lucha acabará con la decapitación del perdedor debido a su indisposición e inferioridad.

La aventura es en su desarrollo algo complicada, y en algún momento nos perderemos sin saber exactamente lo que hacemos o donde nos encontramos.

La dificultad es elevada, bastante elevada, tanto en su desarrollo estratégico como en su parte arcade. Los combates cuentan con ememigos cada vez más inteligentes y fuertes. En las primeras ocasiones nos costará poco vencer, pero a medida que avancemos la cosa se ira complicando de manera asombrosa.

Los gráficos son bastante buenos, los de la introducción animada estan muy bien hechos y los personajes, enemigos y decorados también están muy logrados, alcanzando un alto nivel en este aspecto, aunque falla, a mi juicio, el uso del color, demasiado brillante en su mayoría, y el aspecto de profundidad dando sensación de ser caballeros reales y no caricaturas es nulo.

El sonido está bastante logrado, aunque sin duda podría estar todavía mejor. Richard Joseph, uno de los componentes del equipo original de Palace Software se ha conformado esta vez con poco, dejando muy por encima a otras composiciones musicales creadas por él, como la del increíble Antiriad, hace años, o el propio Barbarian.

Cabe destacar en el aspecto sonoro los FX durante los combates, con los rugidos, resoplidos, gritos y aullidos o gemidos de los contendientes, las espadas cortando el viento y los distintos impactos de las mismas sobre las armaduras o sus propios cuerpos.

En definitiva podemos decir que Moonstone es un programa que se sale un poco de lo habitual, tal vez por esa mezcolanza arcade-estrategia que se ha conseguido o quizá porque el estilo del juego en todos sus campos no es demasiado común y se sale un poco de lo que habitualmente se ve en una pantalla.

Sin más, calificaría y definiría a Moonstone de Mindscape con dos palabras: Agradablemente exótico.

Algunas escenas con particularmente sangrientas. (AMIGA)

Versión comentada: AMIGA

Moonstone no es una obra maestra de la pogramación y tampoco está basado en ningún film. Tampoco ha sido programado amparándose en temas de moda, actualidad o alguna otra cosa, pero el sólo logra conformar un buen ambiente para una interesante aventura. Recomendado para los futuros indianas. El juego necesita 1 mega mínimo de RAM y pueden participar hasta cuatro jugadores.

Otras versiones:

Amiga, Atari ST y PC.

Creador:

MINDSCAPE.

Distribuidor:

DRO SOFT.

Lo mejor:

Los combates, sin duda.

Lo peor:

Es un juego demasiado exótico a mi gusto.

Sonidos: 7
Gráficos: 6
Adicción: 6

Un wargame como Dios manda

Ubi soft, compañía francesa, llevaba bastante tiempo preparando este wargame que por fin ve la luz, se trata de "Battle Island", un juego de estrategia con aires futuristas que tiene por lugar de desarrollo dos islas en guerra.

A simple vista puede parecer que un wargame es la cosa más fácil de programar, ya que visto fríamente, son juegos que no poseen complejas o espectaculares animaciones, ni impactantes bandas sonoras, ni siquiera movimientos suaves y rápidos o scrolles veloces. Pero cuando el equipo de Ubi puso manos a la obra las cosas cambiaron.

El programa ha sido creado por varios miembros fundadores de Ubi Soft, que han tardado más de seis meses en acabarlo, y gran parte de este tiempo han estado poniendo a prueba la lógica del juego, los gráficos, las animaciones, y las diferentes comprobaciones para asegurarse de que todo funcione a la perfección. El resultado final no podía ser mejor, un wargame super atractivo, con unos gráficos muy buenos y un colorido brillante, así como una dinámica de juego francamente rápida y adictiva.

(AMIGA)

Pensando la jugada...

En el menú principal se nos ofrecen diversas opciones para adecuar el juego a nuestras necesidades, así pues podemos ajustar los turnos de cada jugada, quien controlará a cada ejercito (ordenador/humano), y otros muchos factores.

En cada jugada podemos mover uno de nuestros emplazamientos de defensa o ataque. Cada uno de estos emplazamientos tiene unas características propias, así como un radio de acción. Cuando dos emplazamientos enemigos están en el mismo area entran en guerra, una pequeña batalla controlada por el ordenador en la que se nos da a entender de modo gráfico y sencillo la victoria o derrota de las tropas en cuestión, ganando siempre la mejor situada o la más potente, atendiendo así la lógica del combate.

Existen diversos emplazamientos compuestos cada uno de ellos por distintas máquinas, tanques, aviones, helicópteros, artillería, etcétera.

Nuestra misión es clara, llegar a la base enemiga y tomarla, fácil de entender, pero no tanto de llevar a cabo, ya que el ordenador es demasiado inteligente, al menos para mi. El manejo es sumamente sencillo y cómodo, todo lo tenemos a golpe de joystick.

Además, es necesario destacar el hecho de que la pantalla esté dividida en dos secciones, una para cada contrincante, en la que se podrá observar

comodamente lo que se desee con la máxima rapidez y claridad.

Un wargame muy especial

Los wargames, juegos de guerra, o como los queráis llamar, nunca han contado con un número muy alto de seguidores, pero siempre han estado ahí, y han ido prosperando y avanzando, poco a poco.

De todos ellos, su más avanzado representante es el juego que en estos momentos estamos viendo, "Battle Island", ya que además de poseer un gran número de detalles y en general, innovaciones, está concebido de tal manera que nunca jugamos la misma partida, todo es rápido, dinámico, lógico...

Lo que más me ha gustado es el modo de jugar del ordenador, que en ningún momento deja de plantar cara, es más, sin representar una complicación exagerada, se hará con la partida la mayor parte de las veces.

Otro de los aspectos que pueden resultar realmente interesantes es la posibilidad de que jueguen dos jugadores, uno contra otro, opción en donde se pueden alcanzar altos índices de adicción.

¿Y tecnicamente?

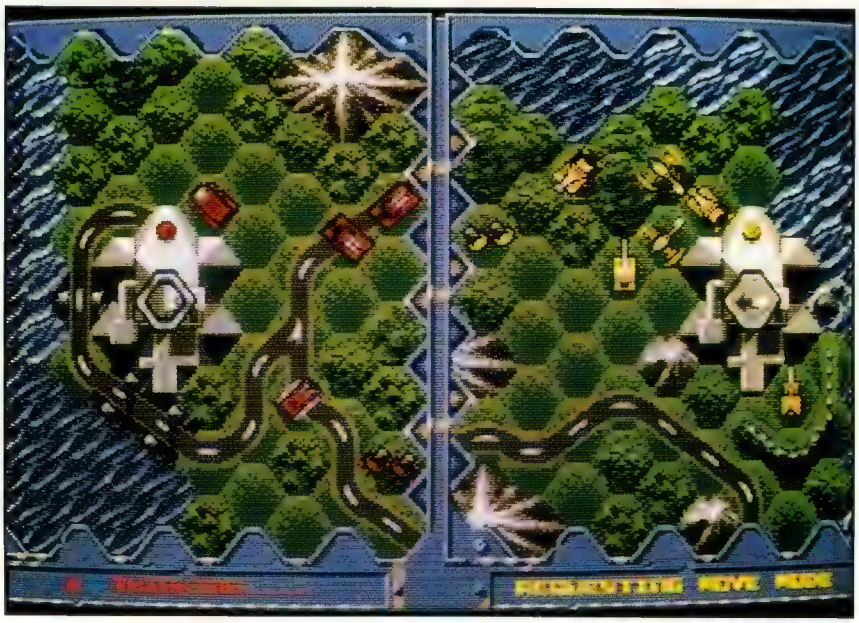
"Battle Island" es un programa muy cuidado. Sus gráficos, muy variados y bien hechos, poseen un colorido suave y ajustado, muy apropiado, sin recargar la pantalla.

Las animaciones, aunque son de gráficos pequeños, están bien, y cumplen su objetivo, también existen animaciones de mayor tamaño, por ejemplo, cuando una base es tomada por los soldados enemigos podemos ver como una sección de la puerta de entrada es abierta con un láser y el acero es levantado.

Battle Island es un gran Wargame salpicado de detalles de buen gusto que contribuyen a crear una buena ambientación.

Ideal para todo tipo de usuarios. Los expertos en Wargames no se verán defraudados en absoluto, mientras que los iniciados encontraran en "Battle Island" una buena forma de adentrarse en el mundo de los wargames combinando estrategia, gráficos, sonido y animación. Muy bien para Ubi soft y para sus islas en guerra.

César Valencia



(AMIGA)

Versión comentada: AMIGA

Battle Island es un gran wargame, recomendable tanto para los veteranos generales como para los nóveles soldados. Muy bien por Ubi soft.

Otras versiones:

Amiga, Atari ST y PC.

Creador:

UBI SOFT.

Distribuidor:

DRO SOFT.

Lo mejor:

El conjunto creado.

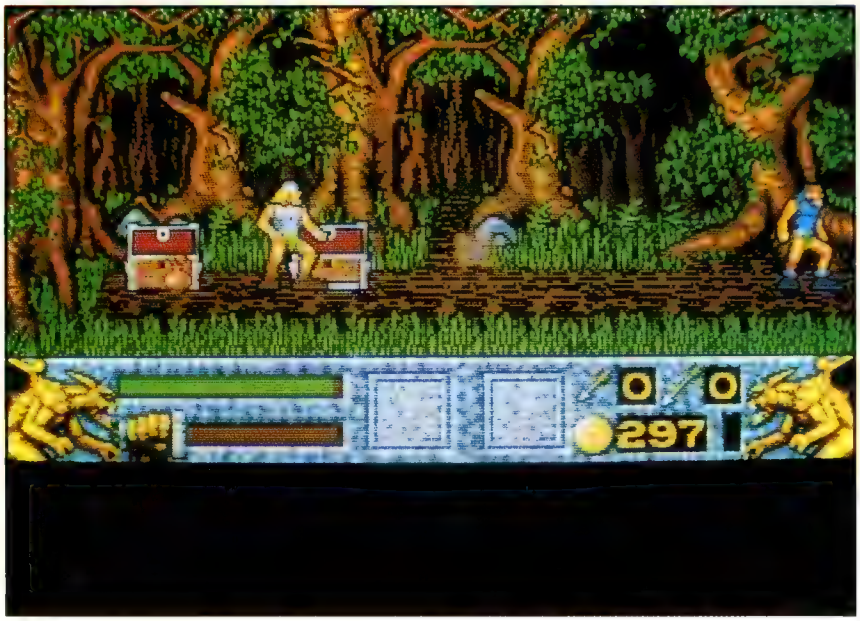
Lo peor:

Algo complicado.

Sonidos: 7
Gráficos: 7
Adicción: 7

BARBARIAN II

Psygnosis vuelve a la carga



En los cofres encontraremos los más variados tesoros. (AMIGA)

A los juego-adictos más fieles y veteranos les sonará bastante el popular "Barbarian", de Psygnosis, un juego aparecido hace ya dos o tres años, en el que encarnabamos a un fiero bárbaro con sed de venganza.

Pues bien, aquellos que se quedaron con ganas de una segunda parte están de enhorabuena porque aquí llega Barbarian II.

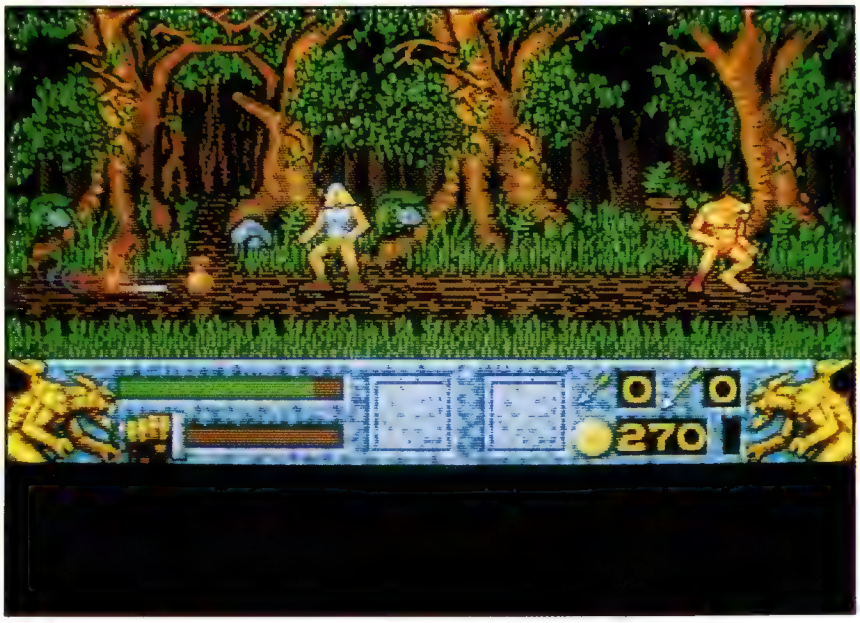
La verdad es que para cualquier ususario de Amiga el sello Psygnosis ya es garantía suficiente para saber que el programa que se esconde dentro de la caja con el emblema es una pequeña maravilla, de acuerdo, pero de todas maneras, y por si para alguien fuera poco, paso a enumeraros algunas de las características del último lanzamiento de la conocida compañía:

Más de un mega de código, cerca de 2400 secuencias de animación, lo que supone más de dos megas, mas de setecientos cincuenta kbytes de músicas y efectos sonoros, dual-playfield o scroll de dos planos con treinta y dos colores en cada uno, seis niveles con más de medio mega de gráficos para cada decorado y más de quinientas pantallas de mapeado, aprovechamiento de memoria extra y unidades externas, etcétera...

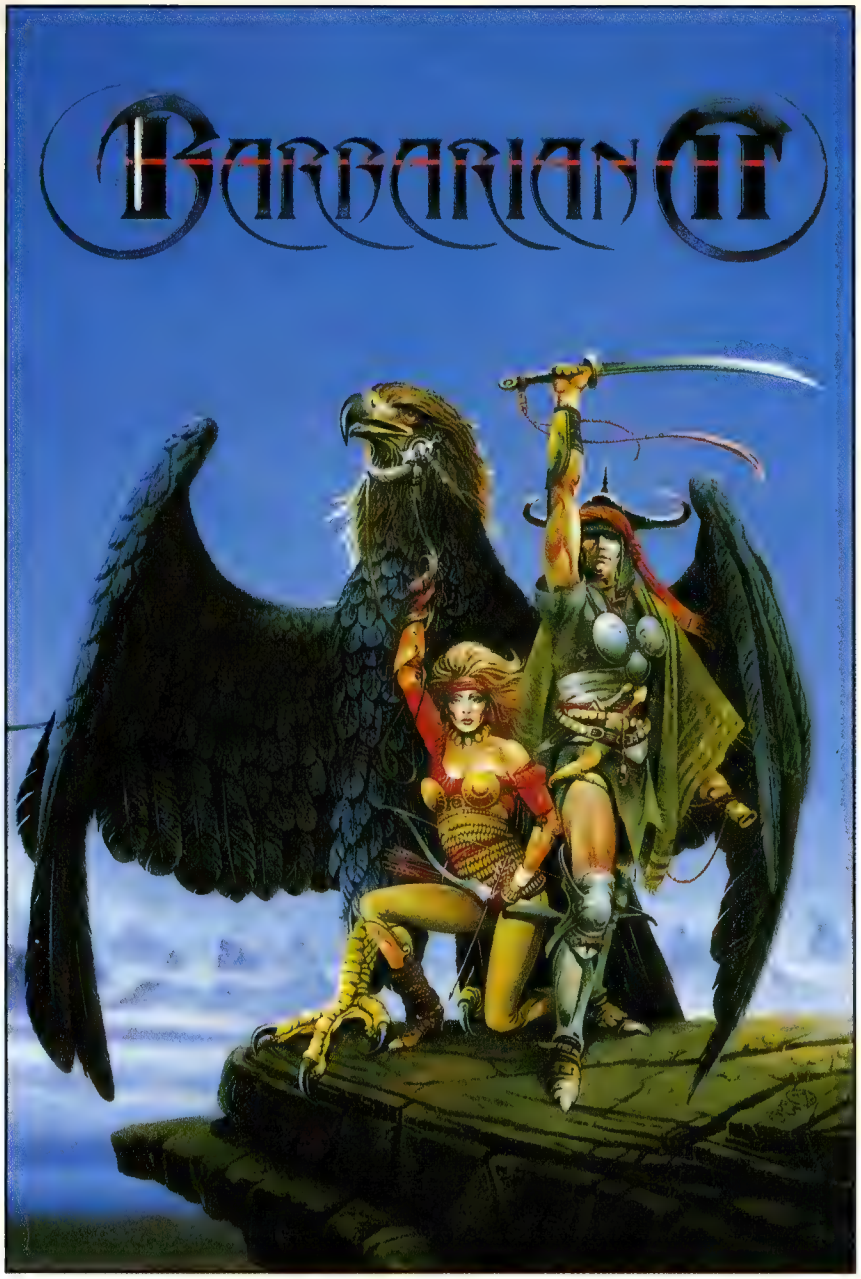
¿Qué?, ¿convencidos?, es realmente increíble el derroche tanto técnico como creativo que nos deja entreveer Barbarian II.

Con espada en mano...

La verdad es que poco tiene que ver esta segunda entrega de Barbarian con



Los hombres lobo son muy fuertes, tenemos que tener cuidado con ellos. (AMIGA)



su antecesor. Haciendo memoria recordaremos que el primero de los Barbarian utilizaba un complejo sistema de control, en parte mediante el joystick en parte mediante unos iconos situados en la parte inferior de la pantalla que nos permitian ejecutar con rapidez y precisión cada una de las acciones que podía realizar nuestro bárbaro, en la segunda parte se ha teñido el programa con un toque mucho más arcade, el control se realiza integramente por el joystick, y únicamente existirán teclas determinadas para realizar algunas acciones.

El primer programa poseía una estructura peculiar, en la que cada pantalla era un reto, cada una con una trampa determinada o unos enemigos con truco para pasarlos, en cambio, en Barbarian II no podemos hablar de pantallas, ya que nos situaremos en distintos escenarios a traves de los seis niveles, los cuales están compuestos de pantallas conectadas con scroll y con una gran cantidad de enemigos. Es mucho más "movido" que el primer Barbarian.

Ni que decirse tiene que la calidad técnica existente entre ambas versiones es abismal, ya no sólo por el tiempo transcurrido entre la aparición de ambas, sino por que la segunda es mucho mas buena que la anterior en gráficos, sonido, efectos especiales, espectacularidad, rapidez, adicción...

Masticando Bytes

Las animaciones son de gran calidad, francamente os diré que es de lo mejorcito que he visto en mi Amiga en mi ya amplia y dilatada carrera de crítico, son geniales, además hay cientos de ellas, con el Action Replay ralentice la imagen lo suficiente como para comprobar que un simple salto hacia arriba tenía más de siete animaciones, o como la secuencia de rodar por el suelo estaba compuesta por unas doce o trece, o los puñetazos, patadas, patadas con salto, espadazos, ¡de todo!, un verdadero deleite para los fanáticos de estos aspectos... y los que no.

El dual-playfield, como Psygnosis nos tiene acostumbrados, es una maravilla, rápido, suave, en definitiva, maravilloso.

Los gráficos, al igual que los demás ingredientes de este plato son fantásticos, cientos de ellos, el colorido fabuloso... ¿qué más os podría yo decir?, sólo que a los programadores de maravillas semejantes habría que darles un besito. Barbarian II es un gran programa, Psygnosys no lo podía haber hecho mejor. Sobresaliente.

César Valencia.

Versión comentada: AMIGA

Como viene siendo costumbre, Psygnosis se ha vuelto a lucir con este fantástico programa, secuela de otro gran éxito. ¿Quién es el que dijo que segundas partes nunca fueron buenas?

Otras versiones:

Amiga, Atari ST y PC.

Creador:

PSYGNOSIS.

Distribuidor:

DRO SOFT.

Lo mejor:

La animación, gráficos y movimientos.

Lo peor:

La estructura, demasiado laberíntica.

Sonidos: 9
Gráficos: 8
Adicción: 8

INMORTAL

Magia para rato

El argumento de Immortal no es demasiado innovador, ambientado en la época utilizada por otras muchas aventuras, magos, guerreros y hechizos serán los factores esenciales que darán vida al programa.

Tú, encarnando a un poderoso mago, deberás emprender la búsqueda del llamado Mordamir, tu maestro, la persona que te inició en las artes mágicas y te enseñó todo lo que ahora sabes, que ha sido secuestrado por las fuerzas de la oscuridad y se haya encerrado en una de las mazmorras del laberinto construido en las ruinas de la ciudad secreta de Erinoch.

Como podéis ver historias como esta las podréis encontrar a montones, pero en esta ocasión, el argumento no será más que una de los numerosos aspectos que nos hará entrar en materia.

Los cuerpos a veces ocultan interesantes objetos. (PC VGA)

Immortal es una videoaventura que mezcla los más clásicos ingredientes de este género. Magia y hechizos, objetos encantados, enemigos hostiles o sujetos con los que podremos negociar, lugares mágicos, fantasmas y guerreros, conforman uno de los más recientes lanzamientos de Electronic Arts.

Dentro del laberinto

Una vez hayamos cargado el juego se nos preguntará si deseamos continuar una partida anterior, ya que contamos con la opción de grabar la aventura en cualquier momento, o comenzar una nueva.

En caso de que escojamos esta última opción apareceremos en una de las habitaciones del laberinto, en la que volveremos a recibir la visita de una fantasmal aparición, la de Mordamir, que nos anuncia está encerrado en una de las mazmorras. A partir de aquí comenzará nuestra odisea, pequeña gran búsqueda a través de todo el laberinto.

En nuestra estancia en este oscuro lugar podremos encontrarnos con multitud de seres, en su mayoría, orcos a los que tendremos que abatir si queremos sobrevivir.

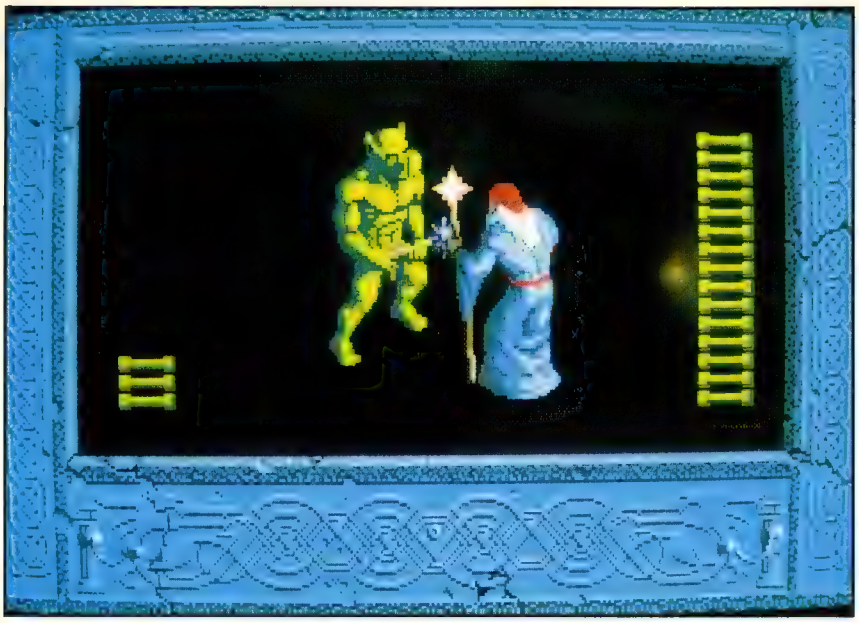
Podremos coger y dejar objetos que encontremos en las diferentes habitaciones o pasillos del laberinto, así como también podremos recoger y añadir a nuestro inventario todo lo que lleven los distintos cadáveres de guerreros, trolls o demás personajes.

También contamos con la posibilidad de utilizar los distintos hechizos que llevemos en nuestra bolsa, o mejor dicho, que nos permitan realizar los objetos que portamos.

Luchando

Cuando nos encontremos con un enemigo la pantalla se desvanecerá y aparecerá dicho personaje frente a nuestro mago, los dos enzarzados en una colosal lucha, (un poco exagerado), al final de la cual unicamente puede quedar uno.

Cada contendiente cuenta con unas barras de energía que disminuirán a medida sean golpeados. El combate finaliza cuando alguno de los dos sujetos pierda toda su vitalidad.



La escena de lucha con uno de los monstruos. (PC VGA)

Al grano...

Immortal es un programa correcto en todos sus aspectos, que si bien no aporta nuevas o asombrosas técnicas de programación, si logra crear una buena ambientación y ofrecer el suficiente interés como para que juguemos otra vez.

La verdad es que a no ser que seamos poseedores de al menos un 286 no os recomiendo para nada este programa de Electronic arts, ya que en los 8086 parece, como ya va siendo costumbre, que funciona al "ralenti", haciéndolo practicamente injugable, tanto en su desarrollo a través del laberinto, como en las diferentes luchas en las que nos veremos involucrados.

Los gráficos son buenos, aunque quizá recuerden a otra época dentro del diseño de videojuegos, más en concreto al Spectrum, y sus innovadores "Filmation", debido a que en Immotal la acción transcurre desde una perspectiva tridimensional que deja entrever reminiseencias de 8 bits.

El colorido utilizado es suave y apropiado, tanto en los propios decorados como en los diferentes sprites.

Las animaciones de los personajes están realizadas con muy buen gusto, siendo este uno de los aspectos más destacados de Immortal.

Para acabar podemos decir sin duda que Immortal es un programa bastante correcto en la mayoría de sus aspectos, gráficos, estéticos, sonoros..., y es además un juego que puede gustar a aquella parte de los usuarios, bastante pequeña, por cierto, que cuando adquieren un programa, esperan exprimirlo sin prisas. Este es el caso de Immortal, una aventura compleja y extensa con la que tendremos para rato. Así pues, aquellos a quienes les guste la acción desenfrenada o los programas "instantaneos", no les hará demasiada gracia la aventura que nos ocupa.

Así pues, Immortal es un buena programa, de un nivel técnico medio que no podemos decir destaque por ninguno de sus aspectos, pero que en conjunto logra crear un producto jugable, aunque algo monótono.

Hemos encontrado un pergamino, ¿para qué servirá) (PC VGA)

Versión comentada: PC

Immortal es un buen programa, una aventura que deberemos de finalizar con paciencia y aunque no aporta nada nuevo al mundo de los videojuegos, es un programa lo suficientemente agradable como para reclamar nuestra atención.

Otras versiones:
Amiga, Atari ST y PC.

Creador:
ELECTRONIC ARTS.

Distribuidor:
DRO SOFT.

Lo mejor:
Animación de los pequeños personajes.

Lo peor:
Monótono.

Sonidos: 7
Gráficos: 5
Adicción: 5

FORMULA 1 GRAND PRIX

Una de coches...

Los gráficos vectoriales están muy detallados. (AMIGA)

La compañía que produce las más sofisticadas y detalladas simulaciones ha conseguido sacar el más definitivo juego de carreras hasta la fecha, y antes si quiera de que cargues el juego tienes que enfrentarte a un manual de casi ¡200 páginas!.

Geoff Crammond es el hombre que está detrás de esta genialidad de programa, y con sus antecedentes Stunt Car Racer y Revs, se ha colocado en el cuadro de honor. Aunque eran muy difícil de superar sus propias marcas, él mismo lo ha conseguido.

Después de dos años de desarrollo, la información que viene con el programa sobre tiempos de las vueltas, rendimiento de los motores y otras especificaciones es tan espectacular que podrías sentarte y dedicarte a ver y a aprender algo más acerca de los más famosos circuitos del Grand Prix.

Inicialmente la primera impresión

será de una copia del Indy 500, pero ¿es eso malo?. Las mejoras de Grand Prix van mucho más allá. Todavía estamos maravillados con los espléndidos arrays de vistas de cámara y las repeticiones instantáneas que se pueden ver de los choques espectaculares o de la habilidad para conseguir una primera posición en la parrilla de salida. La mayoría de los gráficos son vectoriales y la forma en que el programador ha conseguido añadir curvas a esas líneas vectoriales es poco menos que una obra maestra.

La carrera se ve desde una perspectiva de primera persona justo desde detrás del volante (como en Revs), y en frente de nosotros está el panel básico donde podrás ver el contador de revoluciones, la relación de marchas (6 además de la marcha atrás), la velocidad, aceite y combustible. Los espejos retrovisores son una guía importante para que veas lo que se te aproxima; y, como en la realidad, es todo lo que tiene un piloto de la categoría suprema del Fórmula 1. Incluso puedes tomar el nombre de Nigel Mansell y mostrarles quién debería ser el adecuado campeón del mundo.

Donde Fórmula 1 destaca es, sobre todo, en el ambiente y la atmósfera. Realmente crees que estás allí. Cuando entras en los boxes un mecánico bien formado pone una pizarra delante de ti diciendo las opciones: cambiar neumáticos, número de vueltas, etc.; simplemente como en la realidad. Cada uno de los 16 circuitos han sido trazados depuradamente hasta el más pequeño detalle. Las especificaciones no tienen fin: retrovisores ajustables, pistas onduladas, condiciones atmosféricas cambiables, etc.

Lo que os estaréis preguntando todos es cómo se juega y responde. Esto depende enteramente de quién esté a los mandos. Si eres uno de esos jugadores que ha nacido para quemar las ruedas, disfrutarás un montón viendo cómo se va agrandando el coche que viene por detrás y cómo te adelanta. Si eres un simple mortal no tengas miedo tanto de practicar como de utilizar el cambio automático de marchas y frenado, y ver una línea en el circuito que te dice cual es la mejor ruta a seguir.

Una vez que te familiarices con el frenado manual, la dirección y aceleración todo será mucho más real. El montaje del coche es muy importante, y otra vez aquí tomarás decisiones que tienen un gran peso en los resultados. Escoger los neumáticos correctos, ajustar los retrovisores, frenos y marchas requiere un cierto tiempo y conocimiento.

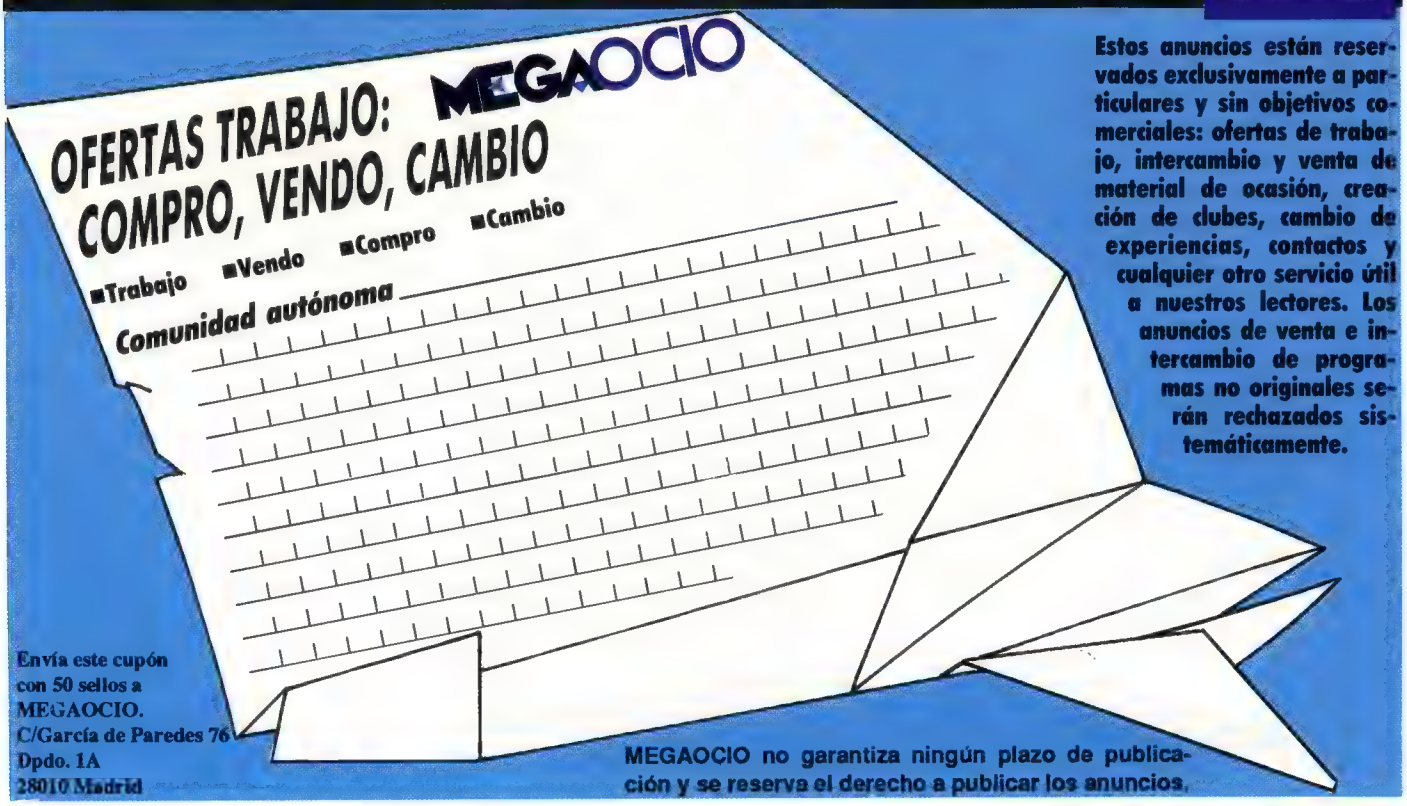
¡Fórmula 1 es perfecto!. Los coches explotan y los neumáticos revientan y se esparcen por toda la pista. Ve deprisa en una curva y verás cómo te sales dando vueltas y no puedes volver a la carrera. Compitiendo con otros 25 coches para ganar la posición de salida encontrarás que es todo un reto conseguir mantenerse en la pista y conseguir una buena posición.

Los puntos se consiguen si logras terminar entre los primeros, y se acumularán para el resto de las carreras. La actualización de la pantalla es rápida sin ninguna mezcla de sprites y los gráficos vectoriales se curvan juntos para hacer una presentación perfecta.

Este es el definitivo juego de carreras, y es fabuloso. El sonido también lo es.

Derek de la Fuente

¿TIENES ALGO QUE CAMBIAR, COMPRAR O VENDER?
¿O QUIZA OFERTAS O DEMANDAS TRABAJO...?



SUSCRIBETE AHORA A

MEGAOCIO Y...

✔**BENEFICIATE DE UN DESCUENTO DEL 20%.**
Recibe en tu propio domicilio la revista sin coste adicional. Sin preocupaciones de no obtenerla en tu punto de venta habitual. Disfruta de las ventajas que te ofrece ser miembro del CLUB A. USER:
Concursos, Sorteos, Invitaciones a ferias, Cursillos, etc.

✔ **Y recuerda que en MEGAOCIO encontrarás noticias, los mejores juegos, trucos para acabarlos, listados, y toda la información necesaria para sacarle el máximo provecho a tu ordenador.**
Además tendrás acceso a nuevas secciones:
"La Guía del jugador", "Chip", "Futuros lanzamientos" y "Arcades".

Recorta y envía este cupón con tus datos personales a:
BMF Grupo de Comunicación S.A.
C/ García de Paredes, 76D 1ºIzda.
28010 MADRID

CUPON DE SUSCRIPCION

Deseo suscribirme a MEGAOCIO por:
Un año al precio de 4.000 Ptas.
NOMBRE.....
APELLIDOS.....
DIRECCION.....
CODIGO POSTAL.....**LOCALIDAD**.....
PROVINCIA.....

FORMA DE PAGO:
☐ Contrareembolso ☐ Talón a BMF Grupo de Comunicación, S.A.

Año IV N.º 35
Marzo 1992

CONSOLAS

ATARI-AMSTRAD-COMMODORE-NINTENDO

BATERIA RECARGABLE

No te quedes sin pilas

Virgin España ya tiene disponible la batería recargable para la hand-held Game Gear. Se trata de un interesante periférico que, conectándolo a la red, es capaz de retener la suficiente enrgía como para que nuestra Game Gear pueda funcionar sin necesidad de pilas, con el consiguiente ahorro.
El aparato dispone de un interruptor On/Off y de una pequeño testigo luminoso que nos avisará del estado de la batería. El precio es de 7.990 pesetas.

FATAL REWIND

Psygnosis y la Megadrive

La afamada empresa británica Psygnosis está versionando algunos de sus más sonados éxitos (prácticamente todos los títulos de esta fantástica compañía son sonados). Entre ellos se encuentran Shadow of the Beast, Lemmings (éste, de moemnto, para la consola Super Famicom) y Fatal Rewind. Este último quizá no nos suene demasiado con este nombre, pero sí si os decimos que se trata, ni más ni menos, que de The Human Killing Machine.
El juego, junto con Shadow of the Beast, ya se encuentra disponible en las tiendas y como podéis suponer, mantienen toda la calidad y jugabilidad que les hizo famosos en el Amiga.

M.C. KIDS

El juego de McDonald's

No es de extrañar que, dada la popularidad de centros como McDonald's, nuestras consolas se vean inundadas por la influencia de éstos. Ya no sólo se dedican a vender hamburguesas, ahora también se meten en los videojuegos, haciendo patente su presencia.
El presente juego es del tipo de los de plataformas, muy similar a Mario Bros. y compañía, de momento no está disponible en España, aunque sospechamos que no tardará mucho en llegar.

GAUNTLET II

Un clásico para Nintendo

Han pasado ya años desde la aparición en los recreativos de una máquina que causó furor por aquel entonces, se trataba de Gauntlet, un arcade que permitía la acción simultánea de cuatro jugadores y nos situaba en mundos medievales llenos de acción y peligro.

De nuevo están de enhorabuena los afortunados poseedores de Nintendo, ya que han versionado la segunda parte de tan fantástico juego para esta consola, lo que supone a los usuarios horas y horas de diversión.

La busqueda

Al comenzar el juego podemos elegir para empezar la partida entre uno de los cuatro posibles integrantes de nuestro grupo, un guerrero, una valkiria, un mago y un arquero. Cada uno de estos aventureros tendrá unas cualidades determinadas que los harán diferentes los unos de los otros, así pues, el guerrero contará con más resistencia que el mago, o distinto tipo de disparo.

Gauntlet II está compuesto por una gran cantidad de niveles, la mayoría de ellos de estructura laberíntica, y al parecer cientos de ellos, que harán que el tiempo de juego efectivo sea bastante extenso.

Una vez estemos situados en la pantalla veremos desde arriba a nuestros personajes, que podrán moverse en cualquier dirección y disparar, así como recoger objetos como llaves, comida y tesoros.

A medida que avancemos un scroll nos irá dando pantalla. Cada uno de los distintos niveles que tendremos oportunidad de atravesar cuenta con un extenso mapeado, dividido por paredes de ladrillo.

En nuestra andadura encontraremos una gran cantidad de enemigos y trampas. Los enemigos se amontonarán por decenas y saldrán por una puerta que deberemos destruir para que no surgan más todavía. Hay una gran variedad de éstos, fantasmas, guerreros, orcos y también gran número de trampas, tales como rayos de energía, paralizadores y demás.

Nuestro objetivo en el juego o nuestra misión será únicamente pasar y pasar niveles, para ello tendremos que encaminar nuestros pasos dentro de cada fase hacia el transportador que nos permitirá pasar a la siguiente fase.

Gauntlet II cuenta en su versión para Nintendo con una importante, sino podemos calificarla como innovación, si como interesante opción, y es la posibilidad de permitir la acción simultánea de hasta cuatro jugadores, eso sí, sólo opcional para aquellos usuarios que cuenten con un aparato llamado "NES Four score", el cual conectado a la consola debidamente, nos permitirá derivar de los dos conectores para los mandos, cuatro conectores, y con el que se nos proporcionarán otros dos mandos de control. Este "lujo" puede ser bastante interesante, ya que para aquellos que hayáis probado la coin-op no hará falta deciros que las partidas de cuatro jugadores resultan mucho más atractivas, y sobre todo divertidas que las normales de uno o dos jugadores.

Así pues podemos afirmar rotundamente que Gauntlet II es una de las más fieles conversiones de una coin-op que se han hecho para este aparato, que sin duda es el que menos cuidado está en lo que a versiones de recreativas se refiere, y sobre todo fieles a la máquina, no programas que tienen el mismo nombre pero están "personalizados", como por ejemplo el "Double Dragon II" para Nintendo, que aunque siendo uno de los más atractivos y adictivos juegos existentes para está consola, sólo se parece a la máquina

del mismo nombre en eso precisamente, ya que el desarrollo es del todo diferente, en cuanto a mapeado y acciones a realizar.

Volviendo al tema, y más en concreto pasemos a hacer un pequeño análisis de los aspectos técnicos del cartucho en cuestión.

Los gráficos no es que sean del todo brillantes, pero es que el juego tampoco los requiere, simplemente los que están funcionan bien, y aunque no sean los más vistosos y bonitos que podamos ver os aseguramos que cumplen con su función. En cuanto a los decorados, están construidos por bloques y los gráficos empleados son bastantes simples, quizá en exceso.

Por otra parte, el sonido es el mismo que se podría apreciar en las versiones de Amstrad CPC o Spectrum, compuesto por una melodía de presentación durante la aparición de la pantalla y los FX correspondientes a este punto, tales como voces digitalizadas de los distintos personajes. No podemos decir que sea una maravilla pero tampoco es malo, dejémoslo en regular y adecuado simplemente.

Los movimientos son suaves y rápidos y las animaciones, pasables, ya que con el tamaño tan reducido de los sprites no se hubiera podido hacer gran cosa aunque se hubiese querido. El scroll es a su vez, igual de suave y rápido que el movimiento de los sprites, llegándose a juntar en algunos momentos una gran cantidad de gráficos en pantalla y no enlenteciéndose lo más mínimo ningún movimiento, ni el de pantalla ni el de los personajes.

En definitiva, Gauntlet II es una buena conversión recomendada mayoritariamente a usuarios que cuenten con la posibilidad de compartir sus partidas con más personas, una al mínimo, para que la partida no sea un tanto tediosa. Gauntlet II es además un juego concebido principalmente para ser un buen ejemplo del aparato antes mencionado NES Four score, contando sus partidas con mayor interés cuanto más jugadores tomen lugar en cada una.

Hay que remarcar también el hecho de que los juegos individuales sean tal vez aburridos al ser un sólo jugador el que se embarque en esta aventura pensada en un noventa y cinco por ciento para que jueguen varios personajes.

Así pues un buen juego, buena conversión recomendada principalmente a los que ya conocieron la máquina antaño o a los usuarios con amigos para jugar.

Consola:

NINTENDO.

Lo mejor

Partidas a cuatro jugadores.

Lo peor:

Pierde un poco jugando individualmente.

Sonidos: 6
Gráficos: 6
Adicción: 7

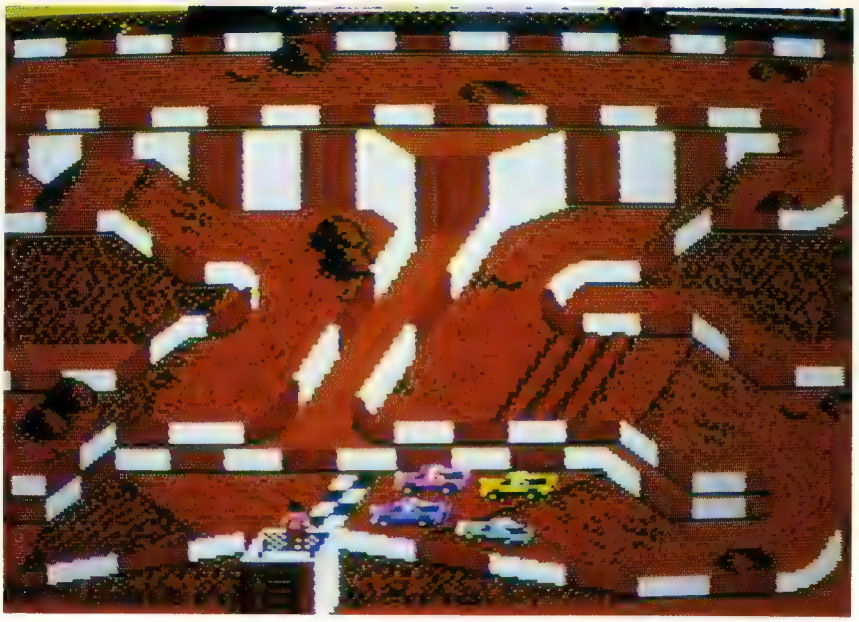
OFF ROAD 4X4

¡La espectacularidad está servida!

Off road toma su nombre de la recreativa de la que ha sido convertido, un arcade en el que pueden participar hasta tres jugadores simultáneamente que nos sumergirá de lleno en el mundo de las espectaculares y accidentadas carreras de vehículos 4x4.

Para empezar, el juego es sin duda alguna un pequeño cúmulo de maravillas, ya que tanto en sus distintos circuitos, diferentes menús de selección, pantallas, gráficos y sonidos, son fieles por completo a la coin-op, manteniendo en todo momento la integridad de ésta.

Quizá uno de los aspectos que más asombre es el tabú que rompe, ¿quién había dicho que no se podían hacer buenas conversiones para Nintendo?, porque aquí tenemos una buena prueba de que esos argumentos son erróneos.



Menuda conversión, francamente increíble lo que han hecho esta vez para nuestra Nintendo: buenos gráficos, movimientos, sonidos y FX de la coin-op y todo el ambiente que capta está ahora en nuestra consola.

Rugen los motores

Al comenzar la partida debemos elegir el número de jugadores que van a participar, pudiendo variar de uno a cuatro para los que cuenten con el NES Four score y de uno a dos para los que no lo tengan. Una vez hecho esto nos encontraremos en la parrilla de salida esperando el banderazo.

La característica más destacada de Off Road es sin pensárselo dos veces, su espectacularidad, y es que rompe la norma vigente en la mayoría de los juegos de esta clase en donde los circuitos eran lisos, es decir, asfaltados. En Off road no sucede lo mismo, encontrándose el mayor aliciente en el hecho de intentar controlar nuestro potente todoterreno en sus saltos y acrobacias a su paso por los distintos baches, charcos y en general, todo tipo de irregularidades del terreno.

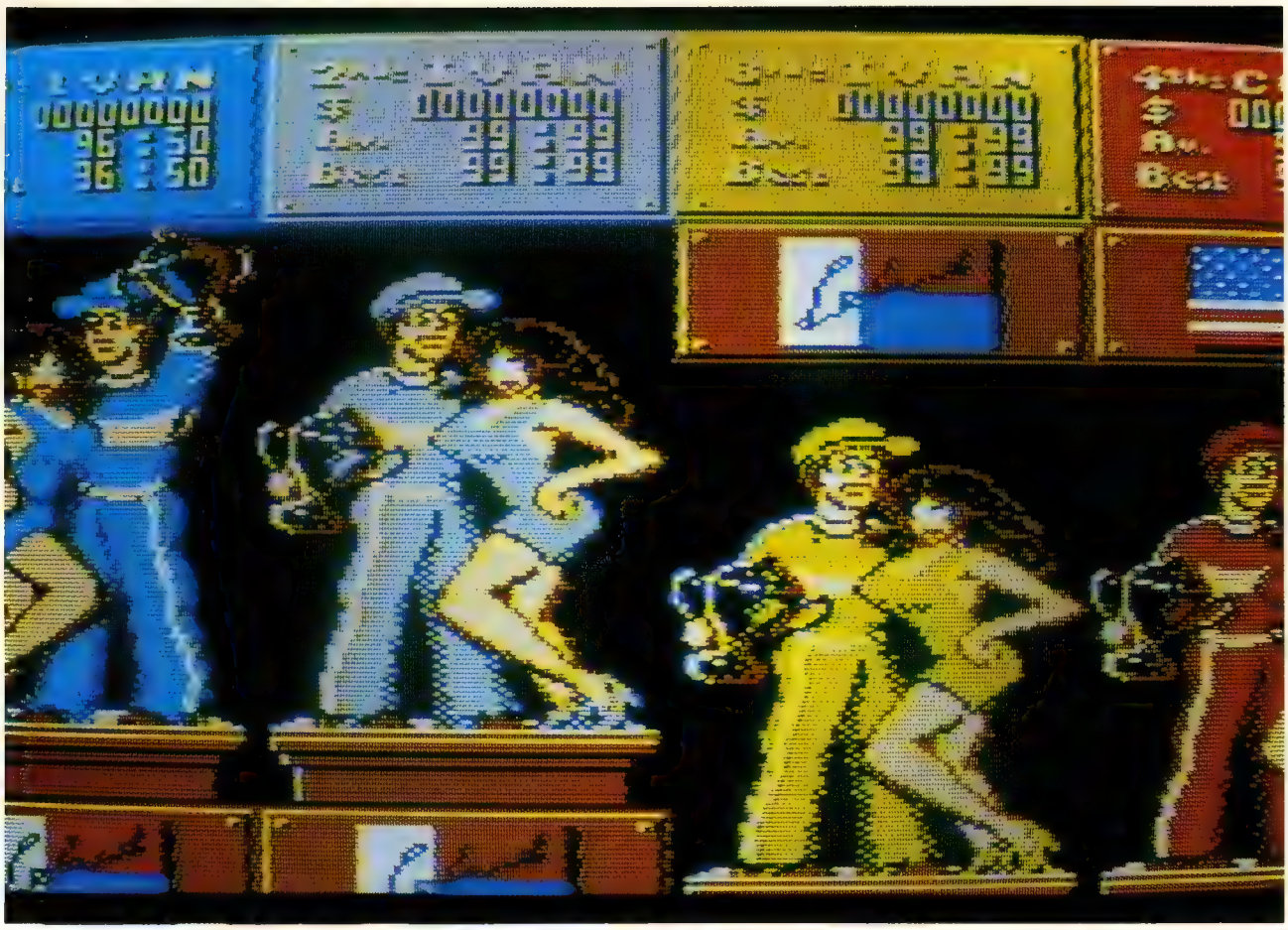
Nuestro objetivo primordial dentro de la carrera será el llegar a la meta entre los tres primeros, quedando desclasificados si obtenemos el cuarto puesto.

En el transcurso de la competición podemos también recoger bolsas de dinero que aparecerán en cualquier momento y lugar de la pantalla, las cuales nos posibilitan el contar con más crédito a la hora de adquirir accesorios para nuestro coche en la tienda. También nos encontramos "Nitros", o lo que viene a ser lo mismo, oportunidades que tenemos para meter el turbo, lo que nos proporcionará una rapidísima aceleración por segundo, haciendo que nuestro coche salga propulsado inmediatamente.

Una vez hayamos acabado la carrera y suponiendo que nos hayamos clasificado, podemos acceder, tras apreciar las posiciones y los tiempos conseguidos por los distintos conductores, a la tienda, lugar en el que dependiendo del dinero que hayamos obtenido por nuestra carrera, podemos adquirir variados accesorios para nuestro coche, como más nitros, frenos extra, mejores amortiguadores, aceleración más rápida o mayor valocidad máxima. Cada uno de estos extras cuenta con un precio determinado, entrando en funcionamiento cada uno de ellos cuando haya sido adquirido el número de veces que se nos indica.

A medida que vayamos avanzando en el juego la dificultad se irá incrementando, pero tampoco demasiado, resultando en este aspecto bastante más fácil que la coin-op o que las demás conversiones para ordenadores del juego, en donde la dificultad es bastante más elevada que la versión NES del juego, lo cual no quiere decir que sea precisamente fácil, unicamente "menos difícil".

En cuanto lo que respecta al nivel técnico de este Off Road podemos



Comprimiendo uno de los ficheros. (PC VGA)

decir bien satisfechos que es mas que satisfactorio.

Los gráficos son muy detallados, sobre todo en las distintas posturas de los coches, cuando atraviesan los diferentes baches o salientes, apreciándose unas animaciones fantásticas que dan la verdadera sensación de que nuestro vehículo está saltando o derrapando realmente. Los decorados de los distintos circuitos también están muy logrados, consiguiendo una gran sensación de profundidad y bastante claridad en la mayoría de los tramos por los que pasamos.

Los gráficos, pertenecientes además a las numerosas pantallas de selección y menús así como las que podemos ver entre nivel y nivel, son exactamente igual a las de la recreativa, logrando un gran parecido con ésta y trasmitiendo toda su emoción.

Los movimientos son rápidos y suaves, al igual que las diferentes animaciones de los coches, logrando de esta manera que en cada partida nos sintamos como si fuesemos dentro del vehículo. Los efectos especiales tales como el lanzamiento del nitro (turbo), en el que salimos disparados como una bala levantando una polvareda de humo, o los ya mencionados ajustes para que parezca que nuestro todoterreno se comporta como si lo viesemos en la televisión, son una auténtica pasada, un recreo para los sentidos.

En el transcurso de la competición podemos también recoger bolsas de dinero que aparecerán en cualquier momento y lugar de la pantalla.

Sin que decaiga el asunto lo mismo podemos decir de las distintas bandas sonoras, una para cada circuito, que nos acompañarán en cada carrera, ¡son iguales a las de la arcade!, y por supuesto a las de las demás versiones, bandas sonoras de los menús, felicitación de primer lugar, circuitos y demás efectos nos darán la oportunidad de sentarnos delante de nuestra Nintendo como si de la máquina del Off road se tratase.

Para concluir únicamente queda por decir que Off Road 4x4 es un juegazo como pocos se pueden encontrar en Nintendo, una auténtica obra maestra, una conversión como debe ser. Indispensable.

Consola:

NINTENDO.

Lo mejor

Una conversión superadictiva.

Lo peor:

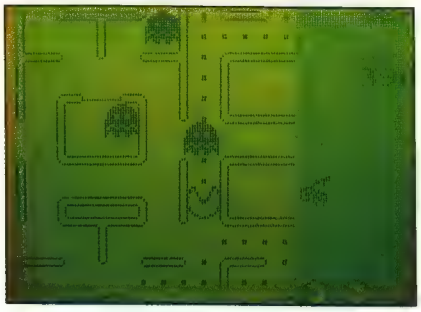
No es demasiado difícil.

Sonidos: 9
Gráficos: 9
Adicción: 10

PACMAN

Cuidado con los fantasmas

El clásico videojuego del comecocos vuelve de la mano de la empresa Namco, se trata de una fabulosa conversión de la máquina original con la inclusión de la posibilidad de juego entre dos personas.
Nada más enchufar la Gameboy aparece una pantalla en la que podemos seleccionar el tipo de juego, de uno a dos jugadores. Además también podemos seleccionar el tamaño de la pantalla: entera o la mitad. Este último punto es sumamente importante ya que si la pantalla es entera ésta se desplazará por medio de un scroll y si es media se visualizará completamente en la pantalla.



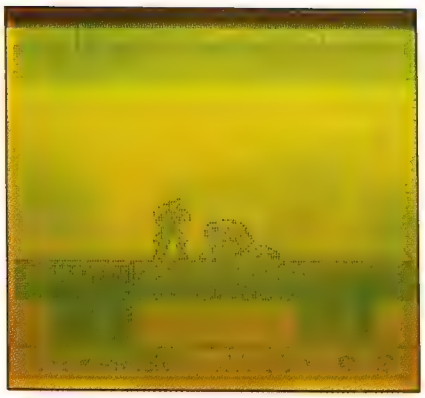
Del juego poco podemos decir que ya no sepáis.
Todas las fases son iguales, con la salvedad de que la velocidad aumenta y de que el tiempo de vulnerabilidad de los fantasmas va descendiendo según pasa el tiempo, con lo cual se hace más difícil nuestra misión.
Respecto a la versión de dos jugadores, se trata de una simple carrera por ver quien acaba el primero todos los niveles, siendo éste el vencedor. Como podéis observar, no resulta tan adictivo como otros juegos para dos jugadores.
En líneas generales podemos decir que Pacman es un juego muy bien realizado aunque monótono, lo cual no le resta ni un ápice de su tremenda adictividad. Aconsejado a todos los que quieran un juego entretenido y simple.

Consola:
Gameboy
Lo mejor:
Es un gran clásico.
Lo peor:
Muy monótono.

Sonido: 7
Gráficos: 6
Adicción: 7

NINJA GAIDEN

El retorno del Ninja



Nos encontramos en el año 1985, el malvado emperador Gulf ha aparecido repentinamente asolando la tierra y nadie parece poder pararlo. Sólo Ryu Hayabusa, el ninja, puede hacer algo contra él. Para ello dispone de su última adquisición del arte ninja, el fuego rodante.
Ninja Gaiden es un juego scroll vertical, a través del cual nos encontraremos con multitud de enemigos y obstáculos que deremos ir salvando para poder acceder a los distintos niveles. Para ello disponemos de una espada ninja y del "fuego rodante", éste último tiene efectos terribles sobre todos los enemigos que se encuentran enfrente nuestro, pero tiene un uso limitado, ya que requiere gran concentración.
Al final de cada fase, como en la mayoría de los videojuegos, nos aguarda el enemigo de final de turno, al que es imprescindible destruir para recuperar todos nuestros puntos de vida y para poder pasar de fase.
Uno de los factores que más se pueden agradecer de este videojuego es la posibilidad de continuar la partida una vez que nos han matado todas las vidas, lo cual nos evita la tediosa vuelta a empezar de la mayoría de los videojuegos.
El juego está dispuesto en un scroll horizontal, aunque en ocasiones, cuando el mapeado es más grande que la pantalla, se sucede un scroll vertical hacia arriba o hacia abajo. Todo esto proporciona una interesante dimensión al videojuego que lo hace más atractivo.
Los gráficos están muy elaborados para lo pequeños que son y el movimiento es rápido y suave, sólo lamentamos el scroll, que resulta un poco molesto. Se trata, pues, de un juego muy adictivo y con el que sin duda pasaremos largos ratos de diversión.

Consola:
Gameboy
Lo mejor:
Rápido y variado
Lo peor:
No disponer de más armamento

Sonido: 8
Gráficos: 8
Adicción: 9

CPC USER

EL CPC USER 5 INCLUYE:

La colección de software para CPC (464/664/6128) más interesante para los usuarios.

5

1. UTILIDADES

Base de datos.

2. CARGADORES Y TRUCOS

Los mejores cargadores y trucos para tus juegos: Pipemania, Dinamite Dux, Knight Force, etc.

3. TRUCOS

Bounce, Tunel Multicolor, Orden alfabético, etc.

4. NOTICIAS

Toda la actualidad del CPC.

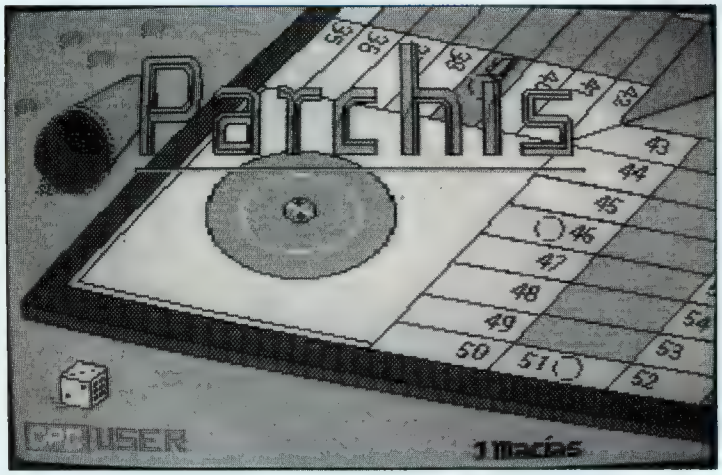
5. JUEGOS

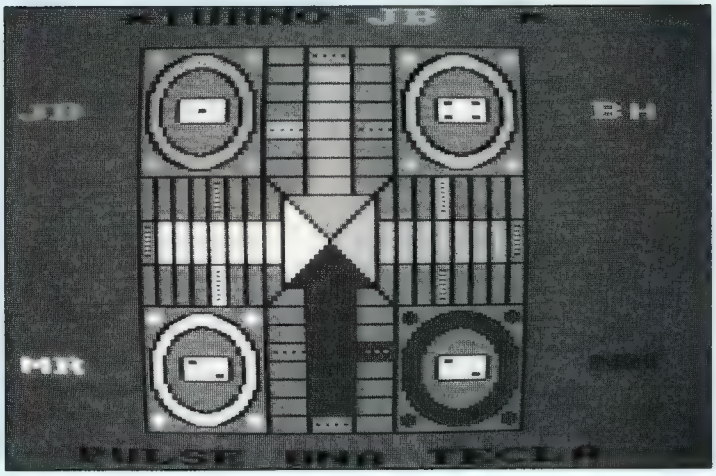
Parchís.
Urggg.

Reserva tu próximo CPC USER.
Más noticias, trucos, utilidades, etc.

¿Se puede pedir más?

Ref.: 594. Sólo 2.500 Ptas. (I.V.A. y gastos de envío incluidos)



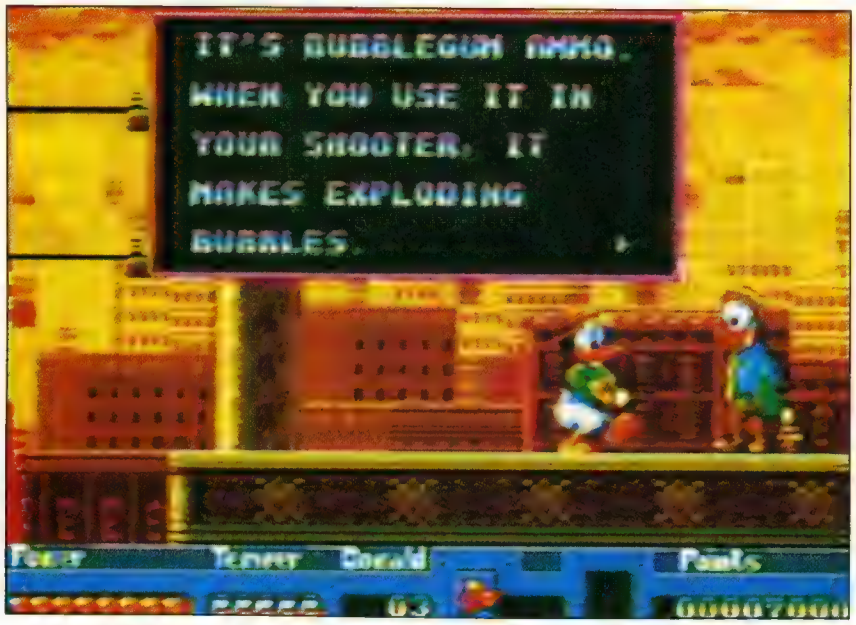


QUACKSHOT

Nos encontramos ante uno de los juegos más originales y entretenidos de los últimos tiempos, tanto frente a los de consolas como a los de ordenadores. Pero no os dejéis engañar, es largo y difícil, hay que tener mucha habilidad y persistencia para ir desentrañando cada uno de los secretos del videojuego.

Y aquí es donde llegamos nosotros, ofreciéndoos una pequeña guía con la solución a todos los problemas que plantea este QUACKSHOT.

Como bien sabréis, el juego se desarrolla en distintas zonas del globo. Para ser más concretos, diremos que se trata de DUCKBURG, MEXICO y TRANSYLVANIA, lugares éstos, donde encontraremos algunos objetos vitales para el desarrollo de nuestra misión. Además nos ayudarán a localizar otras seis localidades más: VIKING SHIP, EGYPT, MAHARAJAN, SOUTH POLE, HIDE OUT y THE ISLAND.



A) MEXICO: Esta es la primera zona en la que Donald debe hacer aparición y, con mucha habilidad, llegar hasta la pirámide. La puerta está cerrada y la llave la tiene el "héroe de la llave", pero no hay problema, una vez colocada la bandera llamamos a los sobrinos de Donald y nos encaminamos a...

B) DUCKBURG: En esta ciudad encontramos cinco guindillas, que al ser ingeridas por Donald, le producen "patitis", esa irritable enfermedad de corta convalecencia que le vuelve loco y con la cual es capaz de arrasar a cualquier enemigo que ose ponersele delante. Al final encontramos al mencionado "héroe", nos da una llave y un muro inaccesible obstaculiza nuestra marcha.

Con la llave en la mochila nos dirigimos de nuevo a México.

C) MEXICO: Usando la llave en la puerta de la pirámide logramos acceder al interior de la misma. Tras muchos peligros encontramos a nuestro amigo Goofy, el cual nos proporciona una ventosa roja, que se adhiere a las paredes, y un pergamino. Con esto ya podemos volver a Duckburg.

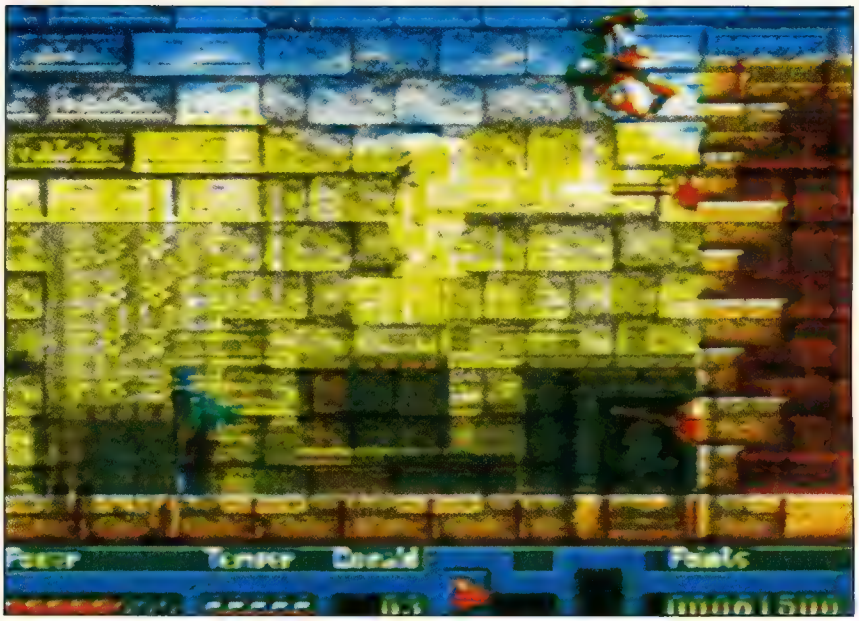
D) DUCKBURG: Otra vez aquí, ante el muro. Para sobrepasarlo sólo tenemos que disparar las ventosas contra la pared e ir subiendo por las mismas saltando. Al final nos encontramos con el inventor Gyro, que nos ofrece un Bubble Gun (disparador de chicle). Marchando a ...

E) TRANSYLVANIA: Esto suena a vampiro. Tenemos que llegar hasta el castillo del malvado vampiro y acabar con él para obtener el mapa. Destruye los muros que obstaculizan el paso con el Bubble Gun y no te dejes engañar, encima de algunos de estos bloques hay una abertura en el techo, con ayuda de las ventosas puedes subir.

También hay una trampa al subir con las ventosas uno de los muros, una pared avanza hacia nosotros para aplastarnos. Es fácil descubrir donde se encuentra, ya que al moverse hace mucho ruido. Alerta y mucho cuidado con ella.

Para matar el vampiro es mejor utilizar la pistola de maíz, disparándole desde el lado contrario al que se encuentre. Cada vez que le alcancemos parpadeará con color blanco. Una vez eliminado nos dará un mapa, con éste tendremos acceso a otras zonas diferentes: VIKING SHIP, EGYPT, MAHARAJAN y SOUTH POLE.

F) MAHARAJAN: Al llegar a palacio nos ofrecen un interesante pacto, si eliminamos al tigre nos darán una esfinge. Sin saber muy bien su utilidad aceptamos y nos adentramos en un intrincado laberinto.



Para eliminar al tigre debemos esperar a que este salte sobre nosotros y dispararle una ventosa en la boca, unos cuantos disparos más y la esfinge es nuestra.

G) EGYPTO: Para qué podría servirnos una esfinge si no es en Egypto. La utilizamos sobre la puerta y ésta se abre milagrosamente.

Al llegar al final una pared caerá sobre nosotros, sin remedio, aplastándonos contra el suelo. La solución está en el pergamino que nos dio GOOFY: 1 SUN 2 MOON 3 STAR. Es fácil, primero saltamos sobre el sol, luego sobre la luna y por último sobre la estrella. Con esto el muro volverá a subir y podremos coger el Cetro del dios RA (Scepter RA).

H) SOUTH POLE: Aquí encontramos una llave en el interior de un bloque de hielo. ¿Cómo derretirlo? No es muy difícil, con ayuda del sol, ¿y... quien mejor que RA, dios egipcio del sol, para hacerlo? Coge el cetro de RA y úsalo sobre el bloque y ya tenemos la llave.

I) VIKING SHIP: El capitán de la embarcación nos pide que eliminemos al fantasma de su drakkar, para ello abrimos la trampilla y nos introducimos en el interior. Tras un pasillo secreto en los toneles hay una puerta que nos conduce al fantasma, si lo eliminamos el capitán del barco nos dará una ventosa verde.

J) SOUTH POLE: Para pasar el precipicio sólo tenemos que disparar a uno de los pájaros y agarrarnos a la ventosa de un salto. Ya todo es habilidad para evitar los ataques de los otros pájaros hasta que lleguemos al otro lado.

El diario vikingo se encuentra oculto en unos bloque de hielo azul que podemos destruir con la Bubble Gun. Recuerda que esta también dispara hacia arriba.

K) HIDE OUT: El malvado Pete ha raptado a los sobrinos de Donald y pide a cambio el diario. Pero Donald no se conforma y tras recuperar a sus sobrinos se lanza tras la pista de Pete. Elimínalo y lee el diario, aparecerás en...

L) THE ISLAND: Este es el final del juego, mucha habilidad y reflejos. Encontrarás un abismo sin lugar para pasar, al saltar irán apareciendo algunos ladrillos donde apoyarnos. Con calma y un papel podemos dibujar su ubicación. Lo demás ya es cosa vuestra...

BABY JO

Nivel 1:

- Puedes saltar sobre los troncos cuando éstos hayan terminado de rodar. Salta sobre ellos en orden para coger la sierra y hacerte con la carraca.
- En el primer árbol no hay peligro: éste deja caer bonus y podemos aprovecharnos de ello. Se cuidadoso con el segundo árbol: éste deja caer algunos bonus al comienzo y luego otros objetos que te lastimarán.
- Después de la primera aparición del pato, no continues derecho. Elimina los dos gusanos y sube al árbol. Los bonus, armas y recambios los encontrarás en las nubes.
- Una ayudita más, una caja sorpresa contiene un super peluche.
- Avanza hacia la zona superior de la nube negra, a la derecha del árbol gigante. Encontrarás unas bonitas sorpresas.
- Para pasar por el sol sin perder mucha energía, encuentra un super peluche en la doble habitación secreta que encontrarás unas pantallas antes.

Nivel 2:

- ¡Cuidado! La segunda caja sorpresa es peligrosa. Sáltala.
- Sobre la chimenea, custodiada por los enanos, hay una caja sorpresa con un botiquín.
- Debajo el pasaje está bloqueado. Dispara en la cruz.
- En la mina, en la parte superior, hay dos tesoros aguardándote: una vida extra en la izquierda y una habitación secreta en la derecha.
- No intentes matar al enano con la vagoneta, seguirán saliendo enanos. Cuando pases el enano, corre detrás de él y sube a la primera plataforma que veas. Hazlo tantas veces como sea necesario.
- En la habitación grande y llena de lava, que sigue el pasaje del vagón, hay una habitación secreta a la derecha del muro, a mitad de camino. No vayas arriba a la izquierda, ve arriba a la derecha.
- Una botella está oculta en una caja sorpresa al final de esta galería.
- En la sala grande, con los champiñones, un peluche está escondido en el túnel de la galería, al final a la derecha.

En la nube encontraremos preciadas golosinas

Nivel 3:

- Entre los objetos del principio hay muchos peligrosos, pero también un peluche al final. Cógelo.
- La caja de la nube contiene sonajeros. Dispara a la caja y mantente cerca para cogerlos.
- Los pasteles hacen al peluche muy duro. Evítalos.
- Las hormigas voladoras y los pájaros dejan super peluches de vez en cuando.
- La montaña que bloquea el paso contiene dos habitaciones secretas.
- Una ayudita más, escala las nubes. Para alcanzarlas necesitarás un super peluche. Ahora puedes encontrar la habitación secreta que está en las nubes masrcada con una cruz.
- El hormiguero está lleno de objetos interesantes, pero muy bien protegidos por las hormias. Comienza con la galería de abajo en la izquierda para coger la capa de protección (inmunidad).

Nivel 4:

- Escala el techo de la primera casa: encontrarás dos sonajeros entre las nubes.

Detras del globo, en la primera fase, hay una habitación secreta.

- Una ayudirta más: una habitación secreta en el suelo (cruz).
- En la carretera no dudes en volver y saltar sobre los coches que te siguen. Esta es la mejor forma de evitarlos.
- Antes de la primera carretera encontrarás un número de nubes llenas de cajas sorpresa: todas, excepto las dos últimas son malas para tu salud. es imporatnte goger las dos.
- Una habitación secreta puede encontrarse al final de la segunda carretera.
- Hay otra habitación secreta detrás de los perros. Cuidado con la nube de la señal al cogerla.

Debajo de los árboles hay interesantes objetos, pero, cuidado, podemos encontrar alguna que otra sorpresa

LA ISLA NEGRA

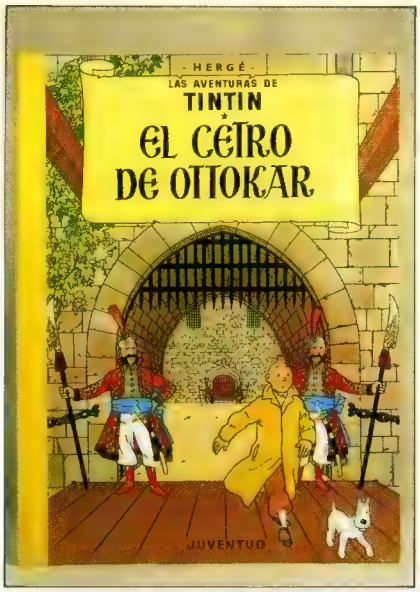
AUTOR: Hergé
EDITOR: Juventud
PAGINAS: 62
PRECIO: 720 rústica, 880 cartoné y 1.050 pesetas con lomo de tela.

El comic comienza rebosante de acción, Tintín pasea por el campo y ve una avioneta aterrizar, al acercarse para ver si puede ayudar es alcanzado por varios disparos de los pilotos. ¿Por qué habrán atacado a Tintín?
La pista le lleva a embarcarse hacia Eastdown y más tarde a Kiltoch, en Escocia, donde Tintín se sumerge en la Isla Negra, la zona más misteriosa y temida por los habitantes del lugar. ¿Qué secretos guarda la isla?, ¿Qué produce los misteriosos ruidos que escuchan los aldeanos?...

EL ASUNTO TORNASOL

AUTOR: Hergé
EDITOR: Juventud
PAGINAS: 62
PRECIO: 720 rústica, 880 cartoné y 1.050 pesetas con lomo de tela.

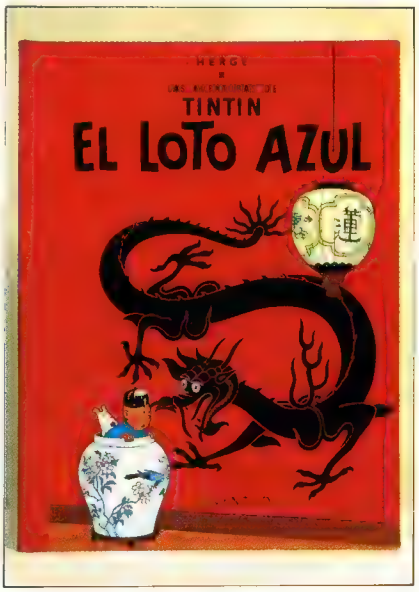
Una serie de misteriosos destrozos en la mansión del capitán Haddock se están sucediendo sin explicación alguna. El profesor Tornasol ha sido secuestrado y nuestros amigos viajan hacia Szohod para rescatarlo. Allí se encontarán con una sorpresa poco agradable y con la solución de los misteriosos sucesos en la mansión.



EL CETRO DE OTTOKAR

AUTOR: Hergé
EDITOR: Juventud
PAGINAS: 62
PRECIO: 720 rústica, 880 cartoné y 1.050 pesetas con lomo de tela.

El profesor Halambique, un aficionado a la sigilografía (ciencia que estudia los sellos antiguos) se encuentra casualmente con Tintín al perder, éste primero, un libro. El profesor tiene un curioso sello de un antiguo rey de Syldavia y decide ir allí a investigar, para ello cuenta con la ayuda de Tintín cdmo secretario..
Sin embargo algo extraño va a suceder, el profesor parece haber cambiado repentinamente de hábitos y el rey de Syldavia tiene que abdicar al ser sustraído el cetro de Ottokar. Tintín tendrá que sulucionar este delicado asunto.



EL LOTO AZUL

AUTOR: Hergé
EDITOR: Juventud
PAGINAS: 62
PRECIO: 720 rústica, 880 cartoné y 1.050 pesetas con lomo de tela.

En este libro echaremos de menos a los amigos de Tintín, el capitán Haddock y el profesor Tornasol, sin embargo contaremos con la aparición de Rastapopoulos, un personaje que sin duda no necesita presentación.
Tintín se haya inmerso en una investigación contra el mayor traficante de Opio del país, en China, y entre otras misiones deberá rescatar al profesor Fan Se-Yeng, experto en estudios sobre locura, para que consiga un contraveneno eficaz contra el tóxico que los traficantes emplean contra sus enemigos.

MASTER GEAR CONVERTER

Precio: 5.990 pesetas.

Nos encontramos ante uno de los periféricos más importantes de la hand-held Game Gear, un aparato que la distingue entre todas las demás. Se trata del Master Gear Converter, que instalado de igual forma que introducimos un cartucho, ofrece la posibilidad de conectar cualquier videojuego disponible para la consola Sega Master System. Una buena forma de aprovechar los cartuchos que ya tenemos disponibles y de ampliar el catálogo de nuestro divertido Game Gear.
Sin instrucciones, fácil de instalar por medio de un pequeño tornillo, efectiva y compatible los juegos de Sega Master System. La puedes encontrar en MAIL SOFT. P. Sta María de la Cabeza, 1. 28045 Madrid. Tel. (91) 572 82 25.

Correo

AMIGA

Sistemas de almacenamiento

Tengo un Amiga 500 desde hace dos años y aunque al principio lo utilizaba para jugar, ahora deseo aplicarlo a programas más profesionales, que me permitan dibujar sobre el ordenador, compilar programas en lenguaje C o mismamente, utilizar videojuegos de varios discos. El problema, como es de suponer, radica en el continuo cambio de discos que he de realizar, ya que dispongo de una sola unidad de disco y es muy complicado y molesto trabajar así. Me gustaría que me dijeran si existe algún periférico similar al disco duro, ya que según tengo entendido, el precio de este producto en Amiga se dispara, llegando a duplicar el valor del mismo ordenador.

Otra pregunta que deseaba hacerles es si hay software profesional para Amiga, ya que he intentado comprar algunos paquetes y lo único que he podido localizar es el Deluxe Paint III, que me lo han presentado como el mejor programa del mercado en cuanto a dibujo y necesita un mega de memoria.

¿Qué diferencias hay entre el nuevo Super Fat Agnus del Amiga 3000 y el Fat Agnus de mi ordenador?, tengo entendido que dá mejores gráficos y tiene más programas.

Julian Blanco Mejia
(Sevilla)

RESPUESTA:

Para Amiga, como para la mayoría de los ordenadores (aquí excluimos al Spectrum y al Amstrad CPC, por ser de los primeros micros destinados al usurio) existen una gran variedad de unidades de disco duro de muy distintas capacidades. Una de las mejores es la Amiga 500 Supra Drive XP que distribuye ABC ANALOG, ya que además de ofrecer la unidad de disco duro, ésta incorpora una ampliación de memoria que puede variar entre los 512K a los 8 Megabytes.

Además dispone de un interruptor para anular el disco duro y evitando los errores de carga que pueden generar algunos juegos comerciales (también es un buen truco para probar programas posiblemente infectados con virus). Otro de los factores más interesantes de esta unidad son la velocidad de acceso a la información, autoarranque desde el disco duro (programable por switches), software de instalación y mantenimiento, completos manuales en inglés (por supuesto), continuación del bus de expansión y salida SCSI, que permite conectar otros discos duros sin necesidad de controladora.

El precio no es tan barato como en otros ordenadores, pero tampoco duplica el valor del Amiga 500, ni mucho menos, todo depende de la configuración que escojamos. Un disco duro de 40 Megabytes con ampliación interna de 512K alcanza las 120.000 pesetas aproximadamente.

Las aplicaciones del disco duro son lo bastante evidentes como para aburrir a nuestros lectores, aunque podemos asegurarte que el compilador de Lenguaje C funcionará mucho más rápido, podrás instalar la mayoría de los videojuegos en el disco duro y te ahorrarás el continuo cambio de discos.

Para Amiga hay una amplia colección de títulos de todo tipo de aplicaciones, desde procesadores de texto como el Word Perfect 4.2, programas de dibujo (Digipaint III o Deluxe Paint III), hasta fuentes de letras para ilustrar mejor nuestros textos y dibujos. Los más interesantes que podrás encontrar en España son:

Deluxe Paint III (en español,dibujo)
Deluxe Music (en español, música)
Word Perfect 4.2 (procesador de texto)
Digipaint III (dibujo en 4.096 colores)
Aegis Sonix (música)
Aegis Videoscape 3D (Animación vectorial sólida)
Aegis Modeler 3D (Diseño de gráficos 3D)
Disney Animator (en español, animación), etc...

Respecto a la memoria, podemos decirte que para utilizar un Amiga con juegos, 512K son suficientes, pero si queremos introducirnos en el diseño, animación o aplicaciones en general, necesitamos 1Meg como mínimo para sacar partido al software disponible (lo que no quiere decir que con 512K no funcione ningún programa de aplicación).

El Super Fat Agnus no es exclusivo del Amiga 3.000, de hecho lo incorporan los últimos Amigas 500 y 2.000 que ha lanzado Commodore al mercado. Las ventajas de éste chip frente al "pasado Fat Agnus" es que puede direccionar 1Megabyte como memoria CHIP (el otro sólo podía direccionar 512KBytes), lo que le permite (entre otras cosas) acceder a un mayor resolución en pantalla.

PC

Conexión via Modem

Soy usuario de un Asmtrad PC 1512. Hace tiempo leí en la revista AMSTRAD PROFESIONAL, número 14 de Abril de 1990, un artículo sobre BBS y modems, en el taller de hardware, sale un proyecto sobre el interface RS-232. En ese mismo artículo y en el anterior pone que se puede conectar un PC a un modem mediante un interfaz serie RS232 y mi pregunta es la siguiente:

¿Es verdad que el PC se puede conectar tranquilamente a un modem mediante un interface serie RS-232 y entablar comunicación con las BBS sin ningún problema?

En caso de que se pueda:

¿Qué material necesitaría?

¿Qué coste podría alcanzar todo el material necesario y donde podría conseguirlo con seguridad?.

Les felicito por la revista y espero que me aclaren esta duda que me tiene intrigado tanto. Adios y gracias.

Oscar Bonet Martínez
(Barcelona)

RESPUESTA

Por supuesto, si dispones de un interfaz RS-232 (no conozco ningún PC moderno que no lo lleve) puedes entablar comunicación con una BBS utilizando un Modem, lo único que necesitas es el modem, los cables necesarios para conectarlos y, por supuesto, los números de algunas BBS. Para más información puedes llamar a MAIL SOFT, ellos te informarán sobre los diferentes modelos que se pueden adaptar a tu ordenador: tienes externos e internos (en tarjeta).

OFERTAS

COMPLEMENTOS

- **FUNDA CPC 464 FOSF. VERDE**
  REF.141 P.V.P. 1795 ptas.
- **FUNDA CPC 6128 FOSF. VERDE**
  REF.142 P.V.P. 1500 ptas.
- **CPC 464 COLOR**
- REF.143 P.V.P. 1795 ptas.
- **FUNDA CPC 6128 COLOR**
  REF.144 P.V.P. 1795 ptas.
- **CABLE AUDIO CPC 6128**
  REF. 190 P.V.P. 995 ptas.
- **ARCHIVADOR 50 UDS 5-1/4**
  REF. 186 P.V.P. 2424 ptas.

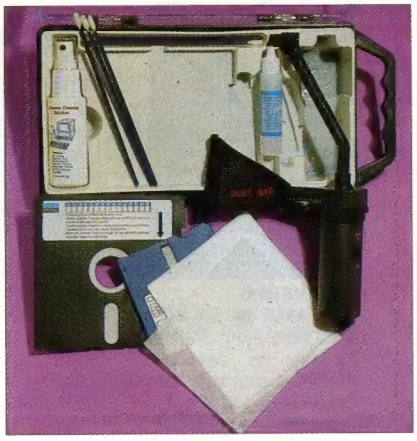
- **CABLE PROLONG. CPC 464**
  REF.192 P.V.P. 2600 ptas.
- **KIT LIMPIEZA DISCO 5-1/4**
  REF.195 P.V.P. 4500 ptas.
- **JOYSTICK AMSTICK CPC**
  REF.400 P.V.P. 950 ptas.
- **KIT LIMPIACASSETTES CPC**
  REF.412 P.V.P. 745 ptas.
- **DISCOS VÍRGENES AMSOFT 3" PCW/CPC**
  REF. 300 P.V.P. 510 ptas.

UTILIDADES

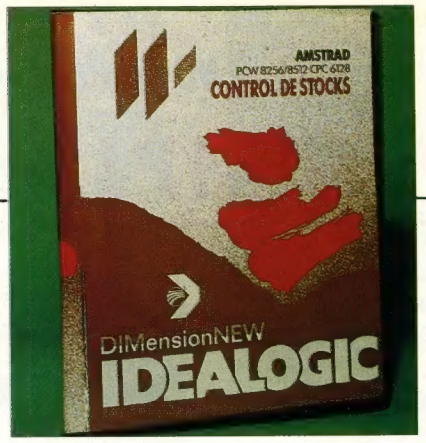
- **CONTROL STOCKS PCW/CPC**
  REF.476 P.V.P. 7900 ptas.
- **REGISTRO FACTURAS CPC/PCW**
  REF.478 P.V.P. 7900 ptas.
- **MATEMATICAS CPC**
  REF.558 P.V.P. 6800 ptas.
- **ESTADISTICA CPC**
  REF.559 P.V.P. 6800 ptas.
- **CPC USER Nº 1 CPC 6128**
  REF.590 P.V.P. 2500 ptas.
- **CPC USER Nº 2 CPC 6128**
  REF.591 P.V.P. 2500 ptas.
- **CPC USER Nº 3 CPC 6128**
  REF.592 P.V.P. 2500 ptas.
- **CPC USER Nº 4 CPC 6128**
  REF.593 P.V.P. 2500 ptas.

LIBROS

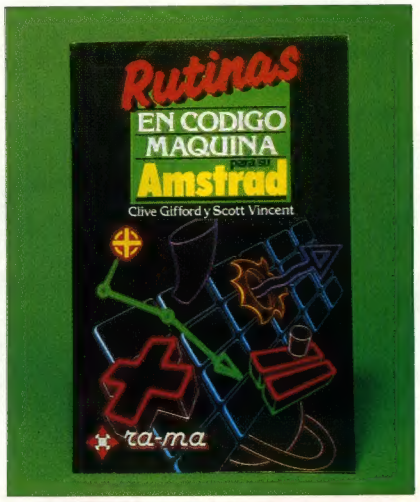
- **APRENDA LOGO CON AMSTRAD CPC 424 1981**
  REF.501 P.V.P. 2100 ptas.
- **GUIA PROGRAMADOR CPM**
  REF.503 P.V.P. 2800 ptas.



- **CABLE PROLG. CPC 6128-664**
  REF.196 P.V.P. 3275 ptas.



- **CPC USER Nº 5 CPC 6128**
  REF.594 P.V.P. 2500 ptas.
- **GESTI BASKET (CPC)**
  REF.652 P.V.P. 14950 ptas.
- **DISEÑADOR GRAF.SCREEN DESIGN CPC 464 CINTA**
  REF. 110 P.V.P. 6000 ptas.
- **AMSBASE AMSOFT CPC 464 CINTA**
  REF. 112 P.V.P. 2200 ptas.



JUEGOS

- **Sport 88 CPC CASSETTE**
  REF. 484 P.V.P. 1.295 ptas.
- **HMS Cobra CPC 3"**
  REF.510 P.V.P. 2500 ptas.
- **ATROG CPC 3"**
  REF.511 P.V.P. 2000 ptas.
- **Red October CP 3"**
  REF.512 P.V.P. 1500 ptas.
- **Prohibition CPC 3"**
  REF.513 P.V.P. 2000 ptas.
- **Pantera Rosa+Mortadelo CPC 3"**
  REF.521 P.V.P. 2900 ptas.

NO TE PIERDAS NI UN EJEMPLAR DE TU REVISTA

EJEMPLARES ATRASADOS

SINCLAIR OCIO.
Nº 2 ABRIL 89. 295 PTS.
Todo sobre ROGER RABBIT. Juego y película. Taller MARCOFONO. Pon alas a tu imaginación. Animación por ordenador. Pokes, Trucos y Cargadores. JUEGOS: Mata Hari, Munsters, SDI.

SINCLAIR OCIO.
Nº 3 MAYO 89. 295 PTS.
HACKERS: Piratas informáticos. Dormilón : GONZZALEZZ. TALLER. La carrera de TURBO CUP. Pedalea con: PERICO DELGADO. ANIMATOR CPC. Plus D. Unidad disco Spectrum.

SINCLAIR OCIO.
Nº 4 JUNIO 89. 295 PTS.
Prepárate: FUTURAS DIVERSIONES. Discover para CPC. Spectrum: Imprimir gráficos desde CM. RAM-DOS. RENEGADE III ¿ Batalla final ?. GANA UNA IMPRESORA DMP 2000.

SINCLAIR OCIO.
Nº 5 JULIO 89. 295 PTS.
HAZ DEPORTE. GANA UNA IMPRESORA DMP 2000. ESTE VERANO CON:Alternative W. Games Exploding Fish. Speedball Videolimpic. Final Assaul, Supertest, Emilio Butragueño.

SINCLAIR OCIO.
Nº 6 AGOSTO 89. 295 PTS.
TODOS LOS JOYSTICKS. ESPECIAL LISTADOS. CPC, Spectrum, PCW. MUSIC MACHINE. Música en CPC. TALLER DE HARDWARE. Triproyecto Estival. JUEGOS: Stormlord, Teenage.

SINCLAIR OCIO.
Nº 7 SEPT. 89. 295 PTS.
CONCURSO Y ANIVERSARIO DINAMIC. T X T : CPC. SOPA DE LETRAS. Juegos: RED HAT, EL CORSARIO y muchos más. MUSIC MACHINE. Trucos, Pokes y Cargadores para PC.

SINCLAIR OCIO.
Nº 8 OCTUB. 89. 295 PTS.
BATMAN en tu ordenador. EL MUNDO DE LAS AVENTURAS CONVERSACIONALES. Taller de Hardware: TESTERONE. GUNSTICK: ¿Como funciona ?. JUEGOS: Krom el Guerrero.

SINCLAIR OCIO.
Nº 9 NOVI. 89. 295 PTS.
MOT Nuevas técnicas de programación. TALLER DE HARDWARE. Proyecto Refire. TEST IMPRESORAS: DMP 3000. TRUCOS, POKES Y CARGADORES para PC, PCW, CPC y Spectrum.

SINCLAIR OCIO.
Nº 10 DICI. 89. 295 PTS. ¡ Vive el Comic !. Los mejores juegos: Tintín en la Luna, Jabato, Capitán América, Spiderman, Capitán Trueno y Tom y Jerry. APRENDE A PROGRAMAR CON OPERA SOFT.

SINCLAIR OCIO.
Nº 11 ENERO 90. 295 PTS.
APRENDE A PROGRAMAR CON OPERA SOFT. TALLER DE HARDWARE: Proyecto TELBA. STOP PRESS. Autoedición en el CPC. SOFTWARE: Rutina Fill. (Spectrum).

SINCLAIR OCIO.
Nº 12 FEBR. 90. 295 PTS.
SOFTWARE PROFESIONAL. APRENDE A PROGRAMAR CON OPERA SOFT. TALLER DE HARDAWRE. Proyecto DIXIXONA. Editor de cabeceras (CPC). Editor de caracteres.

SINCLAIR OCIO.
Nº 13 MAR. 90. 295 PTS.
Historia del SOFTWARE. APRENDE A PROGRAMAR CON GAME SOFT. TALLER DE HARDWARE. Proyecto DIXIXONA. TRUCOS, POKES Y CARGADORES. Para Spectrum, CPC, PC Y PCW.

SINCLAIR OCIO.
Nº 14 ABRIL 90. 295 PTS.
MAQUINAS PARA JUGAR: Consultor de aventuras, Aprende a programar con OPERA SOFT. ENTREVISTA TELETXIP. TALLER DE HARDWARE. Proyecto "Luisa Lane ". TRUCOS.

MEGAOCIO .
Nº 15 MAYO 90. 375 PTS.
PELICULAS en tu ORDENADOR. LOS 30 MEJORES TRUCOS. Acaba tus juegos. SOFTWARE: Contabilidad (CPC). TALLER DE HARDWARE. Proyectos INTERRUPTUS.

MEGAOCIO.
Nº 16 JUNIO 90. 375 PTS.
GUIA DEL JUGADOR. Dragon's Breath y Pipemania. JUEGA LOS MUNDIALES EN CASA. Comentamos los mejores juegos. DIGI - VIEW GOLD 4.0. Un nuevo mundo en Amiga.

MEGAOCIO.
Nº 17 JUL-AG 90. 500 PTS.
ELVIRA. ¡ ADIOS MUNDIAL!. EXTRA EXTRA. Gráficos para MICRODESIGN. DEVPAC SPECTRUM. Ensamblador desensamblador. AMIGA ACTION REPLAY.

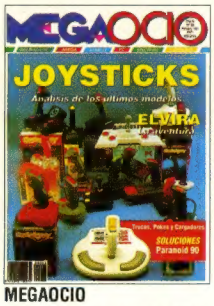
MEGAOCIO.
Nº 18 SEP. 90. 400 PTS.
SOFTWARE EDUCATIVO. Aprende inglés. LOS NUEVOS AMSTRAD CPC PLUS. LA GUIA DEL JUGADOR. Maniac Mansion. TRUCOS, POKES Y CARGADORES. JUEGOS: Colosus Chess X.

MEGAOCIO.
Nº 19 OCTU. 90. 400 PTS.
ENTREVISTA: Mike McKnight. (Teclista de MADONNA). NOTICIAS: DICK TRACY. Guía del Jugador. COLORADO INDIANA JONES (2ª Parte). TRUCOS, POKES...

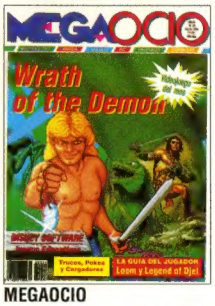
MEGAOCIO.
Nº 20 NOV. 90. 400 PTS.
Animación con DISNEY. Novedades: TOMAHAWK. Análisis: GAME BOPY. Juegos y trucos para tu CONSOLA. DICK TRACY: EL JUEGO. Guía del Jugador. NORTE Y SUR.

MEGAOCIO.
Nº 21 DICI. 90. 400 PTS.
Especial Navidad. Guía de consolas. Soluciones: Khalaan, Corporation.
JUEGOS: Spiderman, Caveman, Indianapolis.
TRUCOS CPC. Listados. Correo.

MEGAOCIO.
Nº 22 ENERO 91. 400 PTS.
ROGUE TROOPER, el gigante azul. Programas de música. Trucos, pokes y cargadores.



MEGAOCIO
Nº 23 FEBRER 91. 400 PTS.
Análisis de Joysticks. Especial listados. Elvira. Trucos, Pokes y Cargadores.



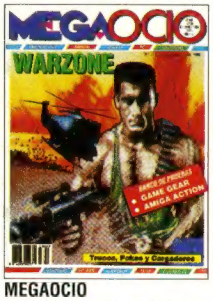
MEGAOCIO
Nº 24 MARZO 91. 400 PTS.
Wrath of the Demon. Software Educativo. La guía del Jugador: Loom y Legend of Dejel.

MEGAOCIO
Nº 25 ABRIL 91. 400 PTS.
Powermonger. Diseño Gráfico: Deluxe Paint II Enhanced. Especial la Guía del Jugador: Time Warp, Elvira, Speedball II.

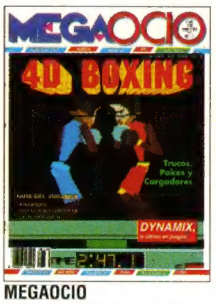
MEGAOCIO
Nº 26 MAYO 91. 400 PTS.
Awesome. Banco de pruebas: ADLIB y SOUNDBLASTER. La Guía del Jugador: Powermonger y Awesome.

MEGAOCIO.
Nº 27 JUNIO 91. 400 PTS.
Metal Mutant. Banco de pruebas: ATONCE. Guía del Jugador: The secret of Monkey Island. Star Control. Metal Mutant. Trucos, Pokes y Cargadores.

MEGAOCIO.
Nº 28 JUIIO 91. 500 PTS.
Juegos Deportivos. Banco de pruebas: Vidi-PC. Guía del Jugador: Chuck Rock. Fuga de Coldizt. El libro de los trucos: más de 150 trucos para tus juegos.



MEGAOCIO
Nº29 SEPTIEMBRE 91. 400PTS.
War Zone, Crime Wave, Armour Geddon, Proyectile, Das Boot. Consolas: Faxanadu, Road Blasters, E-Swar, Bugs Bunny.
Trucos CPC. Software educativo: Mickey y la máquina de hacer crucigramas.



MEGAOCIO
Nº 30 OCTUBRE 91. 400PTS.
4D BOXING, Disco Duro: A590. Almacenamiento masivo de datos para Amiga. Dinamix. Juegos: Darkman, Frenetic, Hammer Boy, Atomino, Last Battle.
La guía del jugador: Darkman y Bloodwich.

MEGAOCIO
Nº 31 NOVIEMBRE 91. 400PTS.
The Blues Brother, Preview: Los Simpsons, Especial Big Chipo: La diosa de Cozumel, Los templos Sagrados, Jabato.
Consolas: A boy and his blob, Burai Figther, Electro cop, Wonder Boy, Dinamite Duke.

MEGAOCIO
Nº32 DICIEMBRE 91. 450PTS.
EXTRA NAVIDAD
Pilota tu propio helicóptero con Thunderhawk. Tip off: el baloncesto de Anco. Extra Guía del Jugador: Fascination, Thunderhawk, Colón. Hunter, lo último en juegos vectoriales.

CUPON DE PEDIDO

SI, RUEGO ME ENVIEN LOS SIGUIENTES EJEMPLARES ATRASADOS AL PRECIO DE PORTADA(+GASTOS DE ENVIO):

EJEMPLAR Nº: _____

Nombre: _____

Dirección: _____

Localidad: _____

Provincia: _____

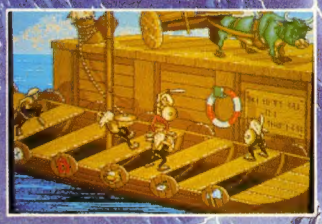
FORMA DE PAGO:

☐ CONTRA REEMBOLSO

☐ TALON A NOMBRE DE BMF GRUPO DE COMUNICACION, S.A.

HEIMDALL

La leyenda nórdica cuenta que hubo un tiempo en que los Dioses de Valhalla y Asgard crearon una raza conocida como los Vikingos. Para representar a esta raza en la batalla de Raquorak, nace Heimdall que debe luchar, y explorar el mundo de los vikingos para encontrar las armas de los dioses.



PANTALLAS 16 BITS

LA PIRATERIA ES DELITO

PROEIN *SOFT LINE*
Marqués de Monteagudo, 22, Bajo
Tels. 361 04 32 - 361 05 29
28028 Madrid.

Distribuido en Cataluña por:
DISCOVERY INFORMATIC c/ Arco Iris, 75
Tels. 458 49 08 - 09 Barcelona.